

Sethinweise zu *Commander Masters*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 15. Mai 2023

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Neue *Commander Masters* Karten mit dem Set-Code CMM sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code CMM sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Unter [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

Unter [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Spielvariante: Commander

Commander wurde von Fans erfunden und populär gemacht. Es ist ein Casual-Format, bei dem das Deck jedes Spielers von dessen Kommandeur angeführt wird – üblicherweise einer legendären Kreatur, wobei einige Nichtkreatur-Karten ebenfalls als Kommandeure eines Decks eingesetzt werden können.

Commander wird meistens Casual als Jeder-gegen-Jeden-Multiplayer-Partie gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt mit 40 Lebenspunkten. Jedes Deck enthält genau 100 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Commander ist außerdem ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen unterschiedlichen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).

Im Abschnitt „Spielvariante: Commander-Draft“ weiter unten findest du modifizierte Regeln, die beim Draften mit *Commander Masters* gelten.

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/Commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

Die legendäre Karte, die du zum Kommandeur deines Decks ernannt hast, spielt eine wichtige Rolle in den Partien und kommt oft mehrere Male ins Spiel.

- Dein Kommandeur ist normalerweise eine legendäre Kreatur; es gibt jedoch auch einige wenige andere legendäre Karten mit der Fähigkeit „[Diese Karte] kann dein Kommandeur sein.“ Legendäre Nichtkreatur-Karten können nur als Kommandeur deines Decks fungieren, wenn sie diese Fähigkeit haben.
- Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der Kommandozone, einem separaten Spielbereich. Die übrigen Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Solange er in der Kommandozone ist, betreffen die Fähigkeiten deines Kommandeurs das Spiel nicht, es sei denn, die Fähigkeiten besagen explizit, dass sie es tun.
- Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, dass du ihn zuvor in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr. Diese zusätzlichen Kosten werden unter Spielern auch als „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) bezeichnet.
- Falls du deinen Kommandeur für alternative Kosten oder „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ aus der Kommandozone wirkst, musst du dennoch die „Commander Tax“ bezahlen.
- Falls dein Kommandeur von irgendwoher auf deine Hand oder in deine Bibliothek gebracht würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.
- Falls dein Kommandeur ins Exil geschickt wird oder stirbt oder aus einem anderen Grund auf deinen Friedhof gelegt wird, geschieht dies normal. Wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden und dein Kommandeur immer noch in jener Zone ist, kannst du ihn in die Kommandozone legen.

Die Farbidentität deines Kommandeurs bestimmt, welche Karten in deinem Deck enthalten sein dürfen. Die Farbidentität einer Karte umfasst ihre Farben (unter Berücksichtigung ihres Farbindikators, falls sie einen hat) sowie die Farben etwaiger farbiger Manasymbole in ihrem Regeltext.

- Die Farbidentität wird vor Beginn der Partie ermittelt und ändert sich während der Partie nicht, selbst dann nicht, falls sich die Farbe(n) des Kommandeurs ändern oder er sich in einer verborgenen Zone befindet.
- Farbworte im Kartentext gehören nicht zur Farbidentität einer Karte.
- Eine Karte darf in deinem Deck enthalten sein, falls ihre Farbidentität Teil der Farbidentität deines Kommandeurs ist. Falls beispielsweise die Farbidentität deines Kommandeurs Weiß und Blau ist, kann dein Deck Karten enthalten, deren Farbidentitäten Weiß, Blau oder Weiß und Blau sind. Außerdem kann es Karten enthalten, die keine Farben in ihren Farbidentitäten haben.
- Ein Land mit einem Standardlandtyp kann nur dann Teil deines Decks sein, falls die zu diesem Standardlandtyp zugehörige Manafähigkeit Mana einer Farbe erzeugt, die in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist.

Zusätzlich zu den normalen Regeln für das Gewinnen und Verlieren einer Partie gilt im Commander-Format noch eine weitere Regel: Falls einem Spieler im Verlauf einer Partie 21 (oder mehr) Kampfschadenspunkte von demselben Kommandeur zugefügt werden, verliert dieser Spieler die Partie.

- Spieler sollten mitzählen, wie viel Kampfschaden ihnen jeder Kommandeur im Verlauf der Partie zufügt.

- Für diese Regel gilt auch Kampfschaden, der einem Spieler von seinem eigenen Kommandeur zugefügt wird (zum Beispiel falls dieser von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder falls sein Kampfschaden auf seinen Besitzer umgeleitet wird).

Im Unterschied zu Partien mit zwei Spielern laufen Multiplayer-Partien auch dann weiter, wenn ein Spieler verliert und aus der Partie ausscheidet.

- Wenn ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle bleibenden Karten, Zaubersprüche und anderen Karten, die der Spieler besitzt, die Partie.
- Fähigkeiten oder Kopien von Zaubersprüchen, die auf Verrechnung warten und die der Spieler kontrolliert, hören auf zu existieren.
- Falls der Spieler bleibende Karten kontrolliert hat, die ein anderer Spieler besitzt, enden die Effekte, die ihm die Kontrolle über die bleibenden Karten geben. Falls dadurch kein anderer Spieler die Kontrolle über eine bleibende Karte übernimmt (höchstwahrscheinlich, weil sie unter der Kontrolle des ausgeschiedenen Spielers ins Spiel kam), wird sie ins Exil geschickt.

Spielvariante: Commander-Draft

Commander-Draft verbindet Aspekte von Boosterdraft und Commander miteinander. Anstatt zuvor ein Deck zu bauen, draften die Spieler und bauen danach ein Commander-Draft-Deck. Der Deckbau ist Teil des Spielerlebnisses. Zum Draften benötigt jeder Spieler drei Boosterpackungen. Alle Spieler setzen sich in zufälliger Reihenfolge an den Tisch. Zu Beginn öffnet jeder Spieler eine Boosterpackung. Jeder Spieler wählt zwei Karten aus der Packung und legt sie verdeckt vor sich. Dann gibt er die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Jeder Spieler nimmt zwei Karten aus der Packung, die an ihn weitergegeben wurde, und legt sie verdeckt vor sich, sodass ein einzelner verdeckter Stapel gedrafteter Karten entsteht. Dann gibt jeder Spieler die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten aus der ersten Runde der Boosterpackungen gedraftet wurden. Danach öffnen die Spieler ihre zweite Packung und wiederholen den oben beschriebenen Vorgang, außer dass die Karten diesmal nach rechts gereicht werden. Bei der dritten Boosterpackung reichen die Spieler sie wieder nach links.

Die sechzig Karten, die jeder Spieler gedraftet hat, bilden seinen „Kartenpool“. Mit diesen Karten (und beliebig vielen Standardländern) baut jeder Spieler ein Deck aus mindestens 60 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Wie bei Constructed-Commander-Decks kann das Deck nur Karten enthalten, die durch die Farbidentität des Kommandeurs erlaubt sind. Im Gegensatz zu Constructed-Commander-Decks können Decks beim Commander-Draft jedoch mehr als ein Exemplar einer Karte enthalten, so dass du dir um mehrfach gedraftete Karten keine Sorgen machen musst.

Commander Masters enthält jede Menge potenzielle Kommandeure und wir wollten es dir leichter machen, mit deinen Favoriten zu spielen. In Commander-Draft-Events mit *Commander Masters* Boostern, kannst du jeden in Frage kommenden Kommandeur, dessen Farbidentität eine oder weniger Farben umfasst und der nicht bereits Partner hat, behandeln, als hätte er Partner. (Siehe Abschnitt „Partner“.) So kannst du ganz neue Partner-Paare ausprobieren. Balan und Daretti! Thryx und Blutpranke! Yargle und Ulamog! Mische und kombiniere, bis du dein Lieblingspaar gefunden hast.

Der Prismatische Flöter
{5}
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler
3/3
Falls Der Prismatische Flöter dein Kommandeur ist,
bestimme vor Beginn der Partie eine Farbe. Der
Prismatische Flöter hat die bestimmte Farbe.
Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls
beide Partner haben.*)

Obwohl in *Commander Masters* zahlreiche legendäre Kreaturen enthalten sind, kann es vorkommen, dass du am Ende des Drafts feststellst, dass du keinen geeigneten Kommandeur für dein Deck hast. Keine Sorge – der Prismatische Flöter ist zur Stelle. Der Prismatische Flöter erscheint in ungefähr einem Sechstel der *Commander Masters* Draft-Booster anstelle einer häufigen Karte. Nach dem Draft kannst du bis zu zwei Exemplare des Prismatischen Flöters als Kommandeure deines Decks in deinen Kartenpool aufnehmen. (Siehe Abschnitt „Partner“.) Das bedeutet, dass du den Prismatischen Flöter nicht draften musst, um mit ihm spielen zu können. Falls du ihn als deinen Kommandeur brauchst, kannst du nicht benutzte Exemplare von anderen Spielern im Draft, aus deiner eigenen Sammlung oder von irgendwo anders ausleihen.

Die Farbe, die du beim Deckbau für den Prismatischen Flöter bestimmst, legt seine Farbidentität fest. Falls du beispielsweise rote und grüne Karten draftest, aber keine rot-grüne legendäre Kreatur hast, kannst du einen Prismatischen Flöter verwenden, für den du Rot bestimmst, und einen weiteren, für den du Grün bestimmst. Falls du eine grüne legendäre Kreatur gedraftet hast, kannst du jene Kreatur zusammen mit einem Prismatischen Flöter verwenden, für den du Rot bestimmst.

Sobald alle Spieler ihre Decks haben, spielen sie eine traditionelle Partie Commander. Dieses Draft-Format ist für Drafts mit acht Spielern optimiert, die sich dann in zwei Partien mit je vier Spielern aufteilen, aber es gibt keine falsche Art zu spielen!

Wiederkehrende Mechaniken

Über fünfzig Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren in *Commander Masters* zurück. Zu einigen der Karten mit diesen Mechaniken sind im Abschnitt „Kartenspezifisches“ entsprechende Hinweise aufgeführt. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert.

In diesem Abschnitt findest du Hinweise zu einigen der Mechaniken, die am häufigsten vorkommen und besonders hohe Komplexität aufweisen.

Schlüsselwortfähigkeit: Partner

Wie bereits erwähnt ist *Partner* in *Commander Masters* wieder mit von der Partie. Partner ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die es ermöglicht, dass dein Commander- oder Commander-Draft-Deck zwei Kommandeure hat, vorausgesetzt, beide haben Partner.

Keleth, Sonnenmähnen-Vertraute

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Pferd

1/1

Immer wenn ein Kommandeur, den du kontrollierst, angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

Brinelin der Mondkrake

{6}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Krake

6/8

Wenn Brinelin der Mondkrake ins Spiel kommt und immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 6 oder mehr wirkst, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

- Abgesehen von der Partner-Ausnahme bei Commander-Draft-Events mit *Commander Masters* Draft-Boostern (siehe oben) haben sich die Regeln für Partner seit dem letztenmaligen Erscheinen von Partner nicht verändert.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Keleth und Brinelin deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Schwarz, Rot oder Grün.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein. (Falls du in einem *Commander Masters* Commander-Draft eine in Frage kommende Kreatur behandelst, als hätte sie Partner, gilt dasselbe Prinzip; keine Änderungen ihrer Eigenschaften können dazu führen, dass sie aufhört, dein Kommandeur zu sein.)
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Mechanik: Monarch

Monarch ist eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Die Krone geht mit Vorteilen wie einer Extrakarte pro Zug einher, aber zieht auch die ungebetene Aufmerksamkeit anderer Spieler auf sich. Wird deine Herrschaft dem Zahn der Zeit trotzen, oder wird ein anderer Spieler dir die Krone entreißen?

Königin Marchesa

{1}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Todesberührung, Eile

Wenn Königin Marchesa ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner der Monarch ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen Assassine-Kreaturenspielstein mit Todesberührung und Eile.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

Fähigkeitswort: Leutnant

Leutnant ist ein Fähigkeitswort, das in Kursivschrift auf einigen Kreaturen erscheint, die mächtiger werden, falls du derzeit deinen Kommandeur kontrollierst. Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Sturmflutkrake
 {3}{U}{U}
 Kreatur — Krake
 5/5
 Fluchsicher
Leutnant — Solange du deinen Kommandeur kontrollierst, erhält der Sturmflutkrake +2/+2 und hat „Immer wenn der Sturmflutkrake geblockt wird, kannst du zwei Karten ziehen.“

- Leutnant-Fähigkeiten sind nur wirksam, falls dein Kommandeur unter deiner Kontrolle im Spiel ist. Falls du zwei Kommandeure hast, musst du nur einen von ihnen kontrollieren. Leutnant-Fähigkeiten werden nur einmal angewendet, auch wenn du mehrere Kommandeure kontrollierst.
- Leutnant-Fähigkeiten prüfen nur, ob du deinen eigenen Kommandeur kontrollierst. Sie sind nicht wirksam, wenn du den Kommandeur eines anderen Spielers kontrollierst.
- Falls du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Leutnant-Fähigkeit übernimmst, die ein anderer Spieler besitzt, so prüft die Fähigkeit, ob du deinen eigenen Kommandeur kontrollierst. Falls dies zutrifft, wird die Fähigkeit angewendet. Sie überprüft nicht, ob ihr Besitzer seinen Kommandeur kontrolliert.
- Falls du die Kontrolle über deinen Kommandeur verlierst, hören die Leutnant-Fähigkeiten deiner Kreaturen sofort auf zu wirken. Falls dadurch die Widerstandskraft einer Kreatur auf einen Wert sinkt, der gleich groß oder kleiner ist als der auf ihr vermerkte Schaden, wird diese Kreatur zerstört.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit, die durch eine Leutnant-Fähigkeit verliehen wurde, ausgelöst wird und du als Antwort auf das Auslösen dieser Fähigkeit die Kontrolle über deinen Kommandeur verlierst (wodurch der Leutnant diese Fähigkeit verliert), so wird diese ausgelöste Fähigkeit trotzdem verrechnet.

Schlüsselworfähigkeit: Rückblende

Rückblende ist eine wiederkehrende Mechanik, die Spontanzaubern und Hexereien eine zweite Gelegenheit gibt, etwas zu bewirken.

Treuloses Plündern
 {R}
 Hexerei
 Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.
 Rückblende {2}{R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Schlüsselwort-Fähigkeit: Umwandlung

Die Umwandlung-Fähigkeit ist zurück und gibt dir die Möglichkeit, auf das volle Potenzial eines Zauberspruchs zu verzichten und stattdessen eine Karte zu ziehen – und manchmal gibt es beim Umwandeln sogar ein kleines Extra.

Windrufer-Avior
 {4} {U} {U}
 Kreatur — Vogel, Zauberer
 4/3
 Fliegend
 Umwandlung {U} ({U}, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)
 Wenn du den Windrufer-Avior umwandelst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. jener von Gegenzauber), können sie nicht betreffen.
- Du kannst eine Karte mit Umwandlung immer umwandeln, auch falls ihre durch Umwandlung ausgelöste Fähigkeit kein legales Ziel hat. Das funktioniert, weil die Umwandlung-Fähigkeit und die durch sie ausgelöste Fähigkeit voneinander unabhängig sind. Das bedeutet auch: Falls eine der Fähigkeiten neutralisiert wird, wird die andere ganz normal verrechnet.

Schlüsselwortaktion: Wucherung

Wucherung ist eine wiederkehrende Mechanik, die die Anzahl an Marken auf bleibenden Karten und Spielern erhöhen kann.

Hieb der Wanderin
 {4} {W}
 Hexerei
 Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil und führe dann Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch Null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einer bleibenden Karte) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine bleibenden Karten oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Falls auf einer bleibenden Karte jemals gleichzeitig sowohl +1/+1-Marken als auch -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt.

Kartenzklus: Kostenlose Zaubersprüche mit Kommandeur

Fünf wiederkehrende Karten aus den *Ikorja*-Commander-Decks stellen einige der legendären Kreaturen in den Decks bei dem dar, was sie am liebsten tun. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diese Zaubersprüche kostenlos wirken.

Tödliches Toben

{3} {B}

Spontanzauber

Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

- Sobald du beginnst, diesen Zauberspruch zu wirken, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Sie können nicht versuchen, den Kommandeur, den du kontrollierst, zu entfernen, damit du die Kosten des Zauberspruchs bezahlen musst.
- Es spielt keine Rolle, wessen Kommandeur du kontrollierst. Hauptsache, du kontrollierst einen. Falls du zwei Kommandeure hast, musst du nur einen von ihnen kontrollieren.

Kartenzklus: Konfluenzen

Die ursprünglich aus *Commander 2015* stammenden Konfluenzen sind modale Zaubersprüche, bei denen du denselben Modus mehrfach kannst.

Mystische Konfluenz

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.
 - Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
 - Ziehe eine Karte.
-
- Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
 - Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert. Jedes Mal, wenn du einen Modus mit Ziel bestimmst, kannst du entweder dasselbe Ziel oder ein anderes bestimmen.
 - Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
 - Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Wirken des Zauberspruchs fest. Falls du zum Beispiel den mittleren Modus der Mystischen Konfluenz mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge, in der du die Kreaturen deiner Wahl zurückbringst, fest.
 - Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn ein Zauberspruch komplett verrechnet wurde.
 - Falls eine Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
 - Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Kartenzyklus: Medaillons

Der ursprünglich aus *Sturmwind* stammende Zyklus der Medaillons reduziert die Kosten von Zaubersprüchen ihrer jeweilig zugehörigen Farbe.

Smaragdmedaillon

{2}

Artefakt

Grüne Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken

{1} weniger.

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.

Kartenzklus: Doppelländer

Die fünf für Multiplayer-Partien gedachten Doppelländer aus *Commander Legends* kehren zurück, um deine Manabasis zu verbessern.

Verjüngende Quellen

Land

Die Verjüngenden Quellen kommen getappt ins Spiel, es sei denn, du hast zwei oder mehr Gegner.

{T}: Erzeuge {G} oder {U}.

- Zähle, wie viele Gegner du momentan hast, nicht, wie viele du zu Beginn der Partie hattest. Falls in deiner Vier-Spieler-Partie nur noch du und ein einziger Gegner übrig seid, kommt das Land getappt ins Spiel.
- Falls ein Effekt bewirkt, dass das Land getappt ins Spiel kommt, wird es nicht enttappt, falls du zwei oder mehr Gegner hast.

COMMANDER MASTERS HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Aasmade

{3} {B}

Kreatur — Insekt

0/5

Die Aasmade erhält +X/+0, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

Wenn die Aasmade ins Spiel kommt, millst du vier Karten. (*Lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

- Die erste Fähigkeit der Aasmade wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist ihre Stärke 0.
- Marken auf Kreaturen, die sterben, oder Effekte, die sie bis zum Ende des Zuges betreffen, gelten nicht für diese Karten, wenn sie sich im Friedhof ihres Besitzers befinden.

Abgott der Vergessenheit

{2}

Artefakt

{T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug einen Spielstein erzeugt hast.

{8}, {T}, opfere den Abgott der Vergessenheit: Erzeuge einen 10/10 farblosen Eldrazi-Kreaturespielstein.

- Du kannst die erste Fähigkeit des Abgotts der Vergessenheit selbst dann aktivieren, falls dein Spielstein erzeugt wurde, bevor der Abgott der Vergessenheit ins Spiel kam, oder falls der Spielstein das Spiel inzwischen verlassen hat.

Abwehrender Schlag

{2} {R}

Spontanzauber

Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Du kannst neue Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl bestimmen.

- Falls du neue Ziele für den Zauberspruch oder die Fähigkeit deiner Wahl bestimmst, müssen die neuen Ziele legal sein.
- Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit deiner Wahl eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du nicht ändern, wie viele Ziele er bzw. sie hat.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit deiner Wahl auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.

Abweichende Transformationen

{6} {R}

Spontanzauber

Unverzagt (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.*)

Schicke zwei Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Für jede jener Kreaturen deckt ihr Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Er bringt die Karte ins Spiel und mischt dann den Rest in seine Bibliothek.

- Du kannst die Abweichenden Transformationen nicht wirken, ohne zwei Kreaturen als Ziele zu bestimmen. Falls eine Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für die Abweichenden Transformationen wird, nachdem die Abweichenden Transformationen gewirkt wurden, wird die Kreatur nicht ins Exil geschickt und ihr Beherrscher wird sie nicht ersetzen. Die andere Kreatur ist immer noch betroffen.
- Falls Kreaturen von zwei Spielern auf diese Weise ins Exil geschickt werden, beginnt der Spieler, dessen Zug es ist. Falls eine Kreatur ins Exil geschickt wurde, die jener Spieler kontrollierte, befolgt er oder sie den Prozess auf den Abweichenden Transformationen, um die Kreatur zu ersetzen. Falls nicht, macht der nächste Spieler in Zugreihenfolge weiter. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis alle Spieler, deren Kreaturen ins Exil geschickt wurden, ihre Kreaturen ersetzt haben.

- Falls zwei Kreaturen desselben Spielers ins Exil geschickt werden, wiederholt jener Spieler den Prozess zweimal.
- Die zwei Kreaturen, die ins Spiel gebracht werden, werden nacheinander ins Spiel gebracht. Ausgelöste Fähigkeiten der zweiten Kreatur sehen nicht, wie die erste ins Spiel kommt.
- Ausgelöste Fähigkeiten, die während der Verrechnung der Abweichenden Transformationen ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem die Abweichenden Transformationen fertig verrechnet wurden. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn die erste Kreatur ins Spiel kommt, kann die zweite Kreatur als Ziel haben, und umgekehrt.
- Falls die Bibliothek des Beherrschers einer auf diese Weise ins Exil geschickten Kreatur keine Kreaturenkarten mehr enthält, deckt jener Spieler alle Karten in seiner Bibliothek auf und mischt dann seine Bibliothek.
- Wenn ein Gegner die Partie verliert, nachdem du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch mit Unverzagtheit wirkst, und seine Gesamtkosten ermittelt wurden, musst du nicht mehr Mana bezahlen.
- Effekte, die reduzieren, wie viel Mana du zum Wirken eines Zauberspruchs bezahlst, beeinflussen nicht dessen Manabetrag.

Ahnenklinge

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Ahnenklinge ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein und lege die Ahnenklinge dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen. Statische Fähigkeiten, die Stärke und Widerstandskraft des Soldaten betreffen, können dies ändern, aber die Ahnenklinge wird an den Soldaten angelegt, bevor überprüft wird, ob er Widerstandskraft 0 oder weniger hat. Falls beispielsweise eine Krankheit in den Reihen („Kreaturenspielsteine erhalten -1/-1“) im Spiel ist, kommt der Soldat als 0/0 Kreatur ins Spiel, aber dann macht ihn die Ahnenklinge zu einer 1/1 Kreatur, und der Spielstein überlebt.
- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Soldat-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Ahnenklinge an ihn angelegt wird, eine Aktion ausführen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei Soldaten erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ahnenklinge an einen von ihnen angelegt.

Ainok-Schwurbruder

{1}{W}

Kreatur — Hund, Soldat

2/1

Standhaft {1}{W} ({{1}{W}, {T}: *Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine Hexerei.*)

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, hat Erstschlag.

- Die Kosten für das Aktivieren der Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur enthalten das Symbol für Tappen ({T}). Die Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur kann nur aktiviert werden, falls die Kreatur durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war, oder sie Eile hat.
- Einige Kreaturen mit Standhaft verleihen Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, einschließlich ihrer selbst, außerdem eine Fähigkeit. Diese Marken können von einer Standhaft-Fähigkeit stammen, aber auch jede andere +1/+1-Marke auf einer Kreatur zählt.

Akiri, kühne Reisende

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Kor, Krieger

3/3

Immer wenn du einen Spieler mit einer oder mehreren ausgerüsteten Kreaturen angreifst, ziehe eine Karte.

{W}: Du kannst eine Ausrüstung von einer Kreatur, die du kontrollierst, lösen. Falls du dies tust, tappe die Kreatur, und sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Akiris erste Fähigkeit lässt dich für jeden Spieler, den du mit einer ausgerüsteten Kreatur angreifst, nur eine Karte ziehen, unabhängig davon, mit wie vielen ausgerüsteten Kreaturen außer der ersten du ihn angreifst und wie viele Ausrüstungen außer der ersten an die Kreatur(en) angelegt sind.
 - Ausgerüstete Kreaturen, die einen Planeswalker oder eine Schlacht angreifen, bewirken nicht, dass Akiris erste Fähigkeit ausgelöst wird.
 - Die Ausrüstung, die gelöst wird, bleibt im Spiel.
 - Du bestimmst, welche Ausrüstung gelöst werden soll, sowie Akiris ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Das Lösen einer Ausrüstung von einer Kreatur betrifft keine andere Ausrüstung, die an die Kreatur angelegt ist. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du jene Ausrüstung löst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur getappt wird und Unzerstörbarkeit erhält, eine Aktion ausführen.
 - Falls die Kreatur bereits getappt ist, erhält sie nur Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
-

Alharu, Ehrwürdiger der Rituale
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch
3/3

Wenn Alharu, Ehrwürdiger der Rituale, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei andere Kreaturen deiner Wahl.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

- Du erzeugst nur einen Geist-Spielstein, nicht einen für jede +1/+1-Marke, die auf der Kreatur, die gestorben ist, lag.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, zum selben Zeitpunkt stirbt wie Alharu, wird Alharus Fähigkeit für jene Kreatur ausgelöst.
- Falls auf Alharu eine +1/+1-Marke liegt und er stirbt, wird seine Fähigkeit für ihn selbst ausgelöst.

Alles, was glänzt
{1}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt und/oder jede Verzauberung, das bzw. die du kontrollierst.

- Da Alles, was glänzt, eine Verzauberung ist, erhält die verzauberte Kreatur normalerweise mindestens +1/+1.
- Eine bleibende Karte, die sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird nur einmal gezählt.
- Du bleibst trotzdem der Beherrscher von Auren, die du an eine bleibende Karte, die du nicht kontrollierst, angelegt ins Spiel bringst.

Almosensammler
{3}{W}
Kreatur — Katze, Kleriker
3/4

Aufblitzen
Falls ein Gegner zwei oder mehr Karten ziehen würde, zieht stattdessen du und er jeweils eine Karte.

- Der Ersatzeffekt des Almosensammlers wird auf Anweisungen, mehr als eine Karte zu ziehen, angewendet, bevor Ersatzeffekte auf die einzelnen gezogenen Karten angewendet werden. Falls du zum Beispiel eine Karte mit Ausgraben in deinem Friedhof hast, kannst du nicht Ausgraben anwenden, bevor der Effekt von Weissagung vom Ersatzeffekt des Almosensammlers modifiziert wird.
- Sobald ein Ersatzeffekt auf ein Ereignis angewendet wurde, kann er nicht erneut auf daraus resultierende Ereignisse angewendet werden. Sobald zum Beispiel der Ersatzeffekt des Almosensammlers den Effekt der

Weissagung eines Spielers modifiziert hat, kann eine Gedankenspiegelung die resultierende Anzahl an Karten, die jener Spieler zieht, verdoppeln, ohne dass der Ersatzeffekt des Almosensammlers erneut angewendet wird.

- Um zu bestimmen, ob ein Spieler angewiesen wird, mehrere Karten auf einmal zu ziehen, oder mehrere Male angewiesen wird, eine Karte zu ziehen, zähle, wie oft das Wort „ziehen“ verwendet wird. Der Ersatzeffekt des Almosensammlers prüft, ob „ziehen“ einmal vorkommt und einen Spieler anweist, mehrere Karten zu ziehen (dazu zählen auch Formulierungen wie „ziehe eine Karte für jede/-n/-s ...“).
- Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler Karten auf seine Hand nimmt, ohne dass das Wort „ziehen“ verwendet wird, wird der Ersatzeffekt des Almosensammlers nicht angewendet.
- Falls zwei Spieler einen Almosensammler kontrollieren und ein Effekt sie anweist, jeweils zwei oder mehr Karten zu ziehen, werden die Ersatzeffekte beider Almosensammler angewendet und beide Spieler ziehen letztendlich genau zwei Karten.
- Falls zwei Spieler jeweils einen Almosensammler kontrollieren und ein dritter Spieler zwei oder mehr Karten ziehen würde, bestimmt der dritte Spieler, von welchem Almosensammler der Ersatzeffekt angewendet wird und daher auch, welcher der ersten zwei Spieler eine Karte zieht.

Anafenza, Geist des Sippenbaums

{W} {W}

Legendäre Kreatur — Geist, Soldat

2/2

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Kräftigung 1 an. (*Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

- Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben. Du könntest beispielsweise mit der Kräftigung-Fähigkeit von Anafenza, Geist des Sippenbaums, Marken auf eine Kreatur mit Schutz vor Weiß legen.
- Auf welche Kreaturen die Marken gelegt werden, bestimmst du beim Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit mit Kräftigung. Das kann auch die Kreatur mit der Kräftigung-Fähigkeit sein, falls sie immer noch unter deiner Kontrolle ist und die niedrigste Widerstandskraft hat.

Anax der Schmiedegestähle

{1} {R} {R}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

*/3

Anax' Stärke ist gleich deiner Hingabe zu Rot. (*Jedes {R} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Rot um eins.*)

Immer wenn Anax oder eine andere

Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 roten Satyr-Kreaturespielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“ Falls die Kreatur Stärke 4 oder mehr hatte, erzeuge stattdessen zwei solcher Spielsteine.

- Die Fähigkeit, die Anax' Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls Anax zum selben Zeitpunkt wie mindestens eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird seine Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
- Um zu ermitteln, ob du zwei Spielsteine erzeugst, überprüfe die Stärke der gestorbenen Kreatur, unmittelbar bevor sie gestorben ist.
- Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie von Anax ist, wird die letzte Fähigkeit des Spielsteins ausgelöst, wenn er stirbt.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

Angesehener Waffenschmied

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

{T}: Erzeuge {C}{C}. Gib dieses Mana nur aus, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.

{U}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte namens Herzstecherbogen oder Phiolen mit Drachenfeuer, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Du kannst von dieser Fähigkeit erzeugtes Mana nicht dafür ausgeben, Kosten von ausgelösten Fähigkeiten von Artefakten, z. B. der ersten Fähigkeit des Zwergenhammers, zu bezahlen.
- Das Mana, das von der ersten Fähigkeit des Angesehenen Waffenschmieds generiert wird, kann nicht dazu verwendet werden, um Fähigkeiten von Artefakt-Quellen zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

Arkane Petschaft

{2}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

- Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
- Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Arkanen Petschafts kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
- Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Arkanen Petschafts kein Mana.

Aryel, Ritterin von Windgrace
 {2}{W}{B}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 4/4
 Wachsamkeit
 {2}{W}, {T}: Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-
 Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.
 {B}, {T}, tappe X ungetappte Ritter, die du kontrollierst:
 Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke X oder
 weniger.

- Falls Aryel getappt wird, während sie angreift, um eine ihrer Fähigkeiten zu aktivieren, wird sie dadurch nicht aus dem Kampf entfernt.
- Du kannst beliebige ungetappte Ritter tappen (einschließlich jener, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der letzten Fähigkeit von Aryel zu bezahlen. Du musst Aryel jedoch durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges kontrolliert haben, um eine ihrer aktivierten Fähigkeiten nutzen zu können.
- Sobald du angekündigt hast, dass du Aryels letzte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, den Wert von X ungültig zu machen, indem sie deine Ritter entfernen oder tappen.
- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als X ist, sowie versucht wird, Aryels letzte Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du kannst keine zusätzlichen Ritter tappen, nachdem die Fähigkeit bereits aktiviert wurde.

Ascheline die Pilgerin
 {1}{R}
 Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schamane
 1/1
 {1}{R}: Lege eine +1/+1-Marke auf Ascheline die
 Pilgerin. Falls dies das dritte Mal ist, dass diese Fähigkeit
 in diesem Zug verrechnet wird, entferne alle +1/+1-
 Marken von Ascheline der Pilgerin und sie fügt jeder
 Kreatur und jedem Spieler entsprechend viele
 Schadenspunkte zu.

- „Entsprechend viele Schadenspunkte“ bezieht sich auf die Anzahl von +1/+1-Marken, die von Ascheline der Pilgerin entfernt werden. Da die Marken entfernt werden, ist es wahrscheinlich, dass Ascheline die Pilgerin durch den Schaden stirbt.
- Die aktivierte Fähigkeit von Ascheline die Pilgerin zählt, wie oft sie verrechnet wurde, und nicht, wie oft sie aktiviert wurde. Jede solche Fähigkeit, die sich noch auf dem Stapel befindet, zählt also nicht dazu.

- Beim Verrechnen der Fähigkeit wird gezählt, wie oft dieselbe Fähigkeit dieser Kreatur in diesem Zug bereits verrechnet worden ist. Es ist dabei unerheblich, wer die Kreatur und die anderen Vorkommen der Fähigkeit kontrolliert hat, als sie verrechnet wurden. Eine Kopie dieser Fähigkeit (zum Beispiel durch die Ringe aus der hellen Esse erzeugt) zählt mit zur Gesamtzahl. Fähigkeiten von anderen Kreaturen mit demselben Namen zählen nicht mit. Ebenso zählen auch keine Fähigkeiten, die neutralisiert wurden.
- Du erhältst den Bonus nur beim dritten Verrechnen der Fähigkeit. Du erhältst den Bonus nicht beim vierten, fünften, sechsten oder sonstig darauffolgenden Mal.

Aufruhr

{5} {R} {R} {R}

Hexerei

Enttappe alle Kreaturen und übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Du enttappst alle Kreaturen, kontrollierst alle Kreaturen und gibst allen Kreaturen Eile.

Aufstieg des Bluthäuptlings

{B}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte verloren hat, kannst du eine Quest-Marke auf den Aufstieg des Bluthäuptlings legen. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

Immer wenn eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird und falls auf dem Aufstieg des Bluthäuptlings drei oder mehr Quest-Marken liegen, kannst du jenen Spieler 2 Lebenspunkte verlieren lassen. Falls du dies tust, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die erste Fähigkeit von Aufstieg des Bluthäuptlings hat eine „eingreifende Falls-Bedingung.“ Sie wird gar nicht erst ausgelöst, falls nicht ein Gegner zum relevanten Zeitpunkt (in diesem Fall zu Beginn des Endsegments) bereits zwei oder mehr Lebenspunkte verloren hat.
- Die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings überprüft, wie viele Lebenspunkte von jedem Gegner im Verlauf des Zuges verloren wurden, selbst wenn der Aufstieg des Bluthäuptlings nicht die ganze Zeit im Spiel war.
- Damit die erste Fähigkeit ausgelöst wird, muss mindestens ein einzelner Gegner mindestens 2 Lebenspunkte verloren haben. Falls zwei Gegner jeweils 1 Lebenspunkt verlieren, wird sie nicht ausgelöst. Sie wird höchstens einmal pro Zug ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Gegner mindestens 2 Lebenspunkte verloren haben.
- Die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings überprüft nur, ob Lebenspunkte verloren wurden. Sie berücksichtigt nicht, ob auch Lebenspunkte dazuerhalten wurden. Falls ein Gegner zum Beispiel während des Zuges 4 Lebenspunkte verloren und 6 Lebenspunkte dazuerhalten hat, ist sein Lebenspunktstand danach höher als zu Beginn des Zuges – aber die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings wird trotzdem ausgelöst.

- Die zweite Fähigkeit von Aufstieg des Bluthäuptlings funktioniert nicht wie eine ausgelöste Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit, da die Karte, die auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, von überall her kommen kann. Falls zum Beispiel ein Aufstieg des Bluthäuptlings mit drei Quest-Marken gleichzeitig mit einer bleibende Karte, die ein Gegner kontrolliert, zerstört wird, schaut das Spiel nicht „in die Vergangenheit zurück“ auf den Spielstatus, und die zweite Fähigkeit von Aufstieg des Bluthäuptlings wird nicht ausgelöst.

Aus den Knochen lesen

{2} {B}

Hexerei

Hellsicht 2, ziehe dann zwei Karten. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

- Der Verlust von Lebenspunkten ist Teil des Effekts des Zauberspruchs. Er stellt keine zusätzlichen Kosten dar. Falls Aus den Knochen lesen nicht verrechnet wird, verlierst du keine Lebenspunkte.
- Wenn du Hellsicht anwendest, kannst du alle Karten, die du dir anschaust, wieder oben auf deine Bibliothek legen; du kannst aber auch alle unter deine Bibliothek oder einen Teil davon auf deine Bibliothek und den Rest unter deine Bibliothek legen.
- Du bestimmst die Reihenfolge der Karten, die du zurücklegst, nachdem du Hellsicht angewendet hast, unabhängig davon, wohin du sie gelegt hast.
- Du führst die Aktionen, die auf einer Karte stehen, in der Reihenfolge aus, in der sie aufgeführt sind. Bei manchen Zaubersprüchen und Fähigkeiten bedeutet das, dass du Hellsicht als letztes anwendest. Bei anderen wendest du erst Hellsicht an, bevor du andere Aktionen durchführst.

Ausschlachten

{2} {B}

Hexerei

Bestimme zwei Kreaturenkarten deiner Wahl in deinem Friedhof. Opfere eine Kreatur. Falls du dies tust, bringe die bestimmten Karten getappt ins Spiel zurück.

- Du musst zwei Ziele bestimmen. Du kannst das Ausschlachten nicht mit nur einer Kreaturenkarte als Ziel wirken.
 - Falls eine der bestimmten Kreaturenkarten ein illegales Ziel ist (z. B. weil sie deinen Friedhof verlassen hat, bevor das Ausschlachten verrechnet wird), opferst du dennoch eine Kreatur und bringst die andere Karte ins Spiel. Falls beide illegale Ziele sind, wird das Ausschlachten nicht verrechnet. Du opferst dann keine Kreatur.
 - Die Kreatur, die du opferst, wird erst bestimmt, wenn das Ausschlachten verrechnet wird. Du kannst nicht die Kreatur zurückbringen, die du opferst, weil sie immer noch im Spiel ist, wenn die Ziele bestimmt werden.
 - Sowie das Ausschlachten verrechnet wird, musst du eine Kreatur opfern, falls möglich. Du kannst nicht deine Meinung ändern und dich entscheiden, nichts zu opfern.
-

Ausschließen
{2} {U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.
Ziehe eine Karte.

- Ausschließen kann einen Kreaturenzauber als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Wenn Ausschließen verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht neutralisiert, aber du ziehst dennoch eine Karte.
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Ausschließen verrechnet soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Avacyn, Engel der Hoffnung
{5} {W} {W} {W}
Legendäre Kreatur — Engel
8/8
Fliegend, Wachsamkeit, Unzerstörbar
Andere bleibende Karten, die du kontrollierst, haben
Unzerstörbarkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Avacyn während des Zuges das Spiel verlässt.
- Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalität, sowie ihm Schaden zugefügt wird. Er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, wenn seine Loyalität auf 0 sinkt.
- Eine Schlacht mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Verteidigungsmarken, sowie ihr Schaden zugefügt wird. Falls sie eine Belagerung ist, wird sie trotzdem ins Exil geschickt, wenn die letzte Verteidigungsmarke von ihr entfernt wird, und ihr Beherrscher kann sie trotzdem transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Avatar des Gemetzels
{6} {R} {R}
Kreatur — Avatar
8/8
Alle Kreaturen haben Doppelschlag und greifen in jedem
Kampf an, falls möglich.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder sie nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle jenes Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist der Spieler nicht verpflichtet, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Azusa die Suchende
{2} {G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch
1/2
Du darfst in jedem deiner Züge zwei zusätzliche Länder
spielen.

- Azusa Fähigkeit ist kumulativ mit anderen Effekten, die dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, wie dem des Halsstarrigen Schwertzahns.
-

Baird, Vogt von Argivia

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Wachsamkeit

Kreaturen können weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede jener Kreaturen.

- Falls du Baird kontrollierst, müssen deine Gegner für eine Kreatur, die angreift „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es keinen anderen Spieler oder Planeswalker bzw. keine Schlacht gibt, den bzw. die die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.
 - In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen deinen Teamkameraden und Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dafür Mana bezahlen zu müssen.
-

Balan, wandernde Ritterin

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Ritter

3/3

Erstschlag

Balan, wandernde Ritterin, hat Doppelschlag, solange zwei oder mehr Ausrüstungen an sie angelegt sind.

{1}{W}: Lege alle Ausrüstungen, die du kontrollierst, an Balan an.

- Balans aktivierte Fähigkeit unterliegt keiner Zeitpunkts-Einschränkung. Du kannst sie jederzeit aktivieren, wenn du Priorität hast.
 - Falls Balan Erstschlagschaden zufügt und dann Doppelschlag erhält (wahrscheinlich, weil ein paar Ausrüstungen durch ihre aktivierte Fähigkeit an sie angelegt wurden, nachdem Erstschlagschaden zugefügt wurde), fügt sie auch normalen Kampfschaden zu.
-

Bastion der Erinnerung

{2}{B}

Verzauberung

Wenn die Bastion der Erinnerung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt sterben, zu dem die Bastion der Erinnerung das Spiel verlässt, wird ihre letzte ausgelöste Fähigkeit für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

- Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem Kreaturen, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt letzte Fähigkeit der Bastion der Erinnerung dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Befehlsturm

Land

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

- Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
- Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Befehlsturms kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
- Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Befehlsturms kein Mana.

Begehrter Pfau

{3}{U}{U}

Kreatur — Vogel

3/4

Fliegend

Immer wenn der Begehrte Pfau angreift, kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, anstacheln. *(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen

erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Behelfsmunition

{1} {R}

Verzauberung

{1}, opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Die

Behelfsmunition fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur eine Fähigkeit hat, die es dir erlaubt, es bzw. sie für Mana zu opfern, kannst du jene bleibende Karte nicht opfern, um Mana zu erzeugen und auch die Opfer-Kosten für die aktivierte Fähigkeit der Behelfsmunition zu bezahlen.
-

Beinschienen des Blitzes

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Eile und Verhülltheit. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.)*

Ausrüsten {0}

- Du kannst eine Ausrüstung nicht einfach von einer Kreatur lösen. Falls die Beinschienen des Blitzes an die einzige Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sind, kannst du keine andere Ausrüstung an sie anlegen (oder sie für irgendetwas anderes als Ziel bestimmen), bis du eine andere Kreatur hast, zu der du die Beinschienen des Blitzes bewegen kannst.
 - Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklariere-Segment Eile wieder verliert, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du die Beinschienen des Blitzes nicht verwenden kannst, um zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen zu ermöglichen.
-

Bestechung

{3} {U} {U}

Hexerei

Durchsuche die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach einer Kreaturenkarte und bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel. Danach mischt jener Spieler.

- Du bringst die Kreatur ins Spiel, daher kontrollierst du sie und alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten, die sie hat.
 - Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.
-

Blutaussaugen

{X} {B} {B}

Hexerei

Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.

- Spieler können mehr Lebenspunkte verlieren, als sie haben. Nehmen wir zum Beispiel an, dass du eine Multiplayer-Partie spielst, in der einer deiner Gegner 3 Lebenspunkte und der andere 10 Lebenspunkte hat. Falls du Blutaussaugen mit X gleich 4 wirkst, haben deine Gegner danach -1 bzw. 6 Lebenspunkte. Du erhältst 8 Lebenspunkte dazu.

Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Bär

4/3

Kreaturenzauber mit Stärke 4 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Immer wenn Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma, angreift, erhält jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, +1/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, der mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wie z. B. die Wildholz-Geißel, werden diese Marken nicht berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Blutpranke die Kosten dieses Zauberspruchs reduziert. Ebenso werden Effekte, die die Stärke der Kreatur erhöhen, sobald sie ins Spiel gekommen ist, nicht angewendet.
- Falls eine andere Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke verändert, wenn sie angreift, wie z. B. das Tobende Brontodon, kann diese Fähigkeit verrechnet werden, bevor die letzte Fähigkeit von Blutpranke verrechnet wird.
- Blutprankes letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst und die zum Zeitpunkt der Verrechnung die entsprechende Stärke haben. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten keinen der Boni und Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke später im Zug reduziert wird, verlieren keinen der Boni.

Blutrausch-Aspirant

{1} {R}

Kreatur — Satyr, Berserker

1/1

Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Blutrausch-Aspiranten.

{1} {R}, {T}, opfere eine Kreatur oder eine Verzauberung: Der Blutrausch-Aspirant fügt einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Die Kreatur kann in diesem Zug nicht blocken.

- Die erste Fähigkeit des Blutrausch-Aspiranten ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch seine zweite Fähigkeit.

- Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird die erste Fähigkeit des Bluttausch-Aspiranten vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
- Der Bluttausch-Aspirant kann geopfert werden, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Bluttausch-Aspiranten verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Die Kreatur kann normal blocken. Falls das Ziel legal ist, ihm aber kein Schaden zugefügt wird (z. B. wegen eines Verhinderungseffekts), kann es in diesem Zug nicht blocken.

Blutschlemmer

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

5/5

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn der Blutschlemmer ins Spiel kommt, opfert jeder

Gegner eine Kreatur.

- Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Blutschleimmers bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (falls der Blutschlemmer im gegnerischen Zug ins Spiel kommt: der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Blutsporen-Thrinax

{2} {G} {G}

Kreatur — Eidechse

2/2

Verschlingen 1 (*Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern.*

Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.)

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der

Anzahl an +1/+1-Marken auf dem Blutsporen-Thrinax ist.

- Falls das Blutsporen-Thrinax gleichzeitig mit anderen Kreaturen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, erhalten diese anderen Kreaturen keine zusätzlichen +1/+1-Marken durch die letzte Fähigkeit des Blutsporen-Thrinax. Diese Kreaturen können auch nicht vom Blutsporen-Thrinax verschlungen werden.

Bohnenranken-Riese

{6}{G}

Kreatur — Riese

/

Stärke und Widerstandskraft des Bohnenranken-Riesen sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

//ADV//

Blühender Schritt

{2}{G}

Hexerei — Abenteuer

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Bohnenranken-Riesen bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur, während er im Spiel ist.
- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine Kreaturenkarte, ebenso auf dem Stapel, falls sie nicht als Abenteuer gewirkt wurde. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Während der Bohnenranken-Riese beispielsweise in deinem Friedhof ist, ist er eine grüne Kreaturenkarte mit Manabetrag 7. Er kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit eines Schiffswrackdurchsuchers sein.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur seine alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls zu zum Beispiel Karador, Geisterhäuptling, kontrollierst und der Bohnenranken-Riese in deinem Friedhof ist, kannst du nicht den Blühenden Schritt wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Kreaturenzauber wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Kreatur wirken.
- Falls eine Abenteuerkarte letztlich aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Kreaturenzauber zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Kreaturenzauber, den du aus dem Exil wirkst, beachten. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie als Kreatur zu wirken.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.

- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
 - Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteurer anzuwenden.
-

Braids, Beschwörungsadeptin

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers kann jener Spieler eine Artefakt-, Kreaturen- oder Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Braids' Effekt zählt nicht als Spielen eines Landes, falls du damit eines ins Spiel bringst. Du kannst in deiner Hauptphase immer noch ein Land für den Zug spielen.
 - Falls die bleibende Karte, die du ins Spiel bringst, eine Fähigkeit hat, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst wird, wird sie nicht in diesem Versorgungssegment ausgelöst.
-

Brinelin der Mondkrake

{6}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Krake

6/8

Wenn Brinelin der Mondkrake ins Spiel kommt und immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 6 oder mehr wirkst, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Brutale Prügel

{3}{R}{R}

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur während deines Zuges und nur während des Kampfes.

Bestimme eines —

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

Verflechtung {1}{R}

- Die zusätzliche Kampfphase folgt direkt auf die Kampfphase, in der die Brutalen Prügel gewirkt wurden. Zwischen den beiden Kampfphasen gibt es keine Hauptphase.
-

Brutknecht

{1}{B}

Kreatur — Vampir

2/1

Wenn der Brutknecht stirbt, erzeuge einen 1/1 farblosen

Eldrazi-Brut-Kreaturespielstein. Er hat „Opfere diese

Kreatur: Erzeuge {C}“.

- Eldrazi-Bruten ähneln den Eldrazi-Ausgeburten aus dem Zendikar-Block. Beachte aber, dass Eldrazi-Bruten 1/1 sind, und nicht 0/1.
 - Eldrazi und Brut sind zwei verschiedene Kreaturentypen. Alles, was Eldrazi betrifft, betrifft beispielsweise auch die Spielsteine.
 - Das Opfern eines Eldrazi-Brut-Kreaturespielsteins, um {C} zu erzeugen, ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
-

Bruttyrannin Sidisi

{1}{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Naga, Schamane

3/3

Immer wenn die Bruttyrannin Sidisi ins Spiel kommt oder angreift, millst du drei Karten.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden,

erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-

Kreaturespielstein.

- Sidisis letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn Kreaturenkarten von irgendwo in deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, nicht nur von oben.
 - Sämtliche Anweisungen, einschließlich Sidisis erster Fähigkeit, die von dir verlangen, mehrere Karten von einer Bibliothek auf einen Friedhof zu legen, bewegen alle Karten gleichzeitig. Falls zum Beispiel Sidisi ins Spiel kommt und du drei Kreaturenkarten auf deinen Friedhof legst, wird Sidisis letzte Fähigkeit einmal ausgelöst und du bringst einen Zombie-Spielstein ins Spiel.
-

Chainer, Meister des Wahnwitzes
{3}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Diener
3/3

Alle Nachtmahre erhalten +1/+1.
{B}{B}{B}, bezahle 3 Lebenspunkte: Bringe eine
Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter
deiner Kontrolle ins Spiel. Die Kreatur ist schwarz und
zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein
Nachtmahr.
Wenn Chainer, Meister des Wahnwitzes, das Spiel
verlässt, schicke alle Nachtmahre ins Exil.

- Die Kreatur, die von Chainers aktivierter Fähigkeit ins Spiel gebracht wird, ist nur schwarz, nicht zusätzlich zu ihren anderen Farben schwarz. Sie ist jedoch zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Nachtmahr. Sowie sie ins Spiel kommt, ist sie bereits ein schwarzer Nachtmahr (und hat vielleicht noch andere Kreaturentypen); sie kommt nicht ins Spiel und wird dann zu einem schwarzen Nachtmahr.

Champion der Flamme
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Krieger
1/1
Verursacht Trampelschaden
Der Champion der Flamme erhält +2/+2 für jede Aura
und jede Ausrüstung, die an ihn angelegt ist.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Champion der Flamme zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls eine an ihn angelegte Aura oder Ausrüstung während des Zuges das Spiel verlässt oder an eine andere Kreatur angelegt wird.

Chaos-Narr
{4}{R}
Kreatur — Teufel
5/5
Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, fügt der
Chaos-Narr einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Die Fähigkeit des Chaos-Narren ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern.
 - Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird die Fähigkeit des Chaos-Narren vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
 - Die Fähigkeit des Chaos-Narren wird ausgelöst, wenn du ihn opferst. Falls du gleichzeitig andere bleibende Karten opferst, wird sie auch für die anderen Karten ausgelöst.
 - Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.
-

Chromatische Laterne

{3}

Artefakt

Länder, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Länder, die du kontrollierst, verlieren keine anderen Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten und verlieren auch keine Landtypen.

Custodi-Junkerin

{4}{W}

Kreatur — Geist, Kleriker

3/3

Fliegend

Wille des Konzils — Wenn die Custodi-Junkerin ins Spiel kommt, stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für eine Artefakt-, Kreaturen- oder Verzauberungskarte in deinem Friedhof. Bringe die Karte(n) mit den meisten Stimmen auf deine Hand zurück.

- Falls die Custodi-Junkerin nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, findet die Abstimmung trotzdem statt und die Karte(n) mit den meisten Stimmen wird bzw. werden trotzdem auf deine Hand zurückgebracht.
- Da die Stimmen in Zugreihenfolge abgegeben werden, weiß jeder Spieler, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Du musst für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Du kannst dich nicht enthalten.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
- Spieler können zwischen der Abstimmung und bevor der Zauberspruch fertig verrechnet ist, keine Aktion durchführen.
- Falls eine Option keine Stimmen erhält, kann sie nicht die meisten Stimmen erhalten haben. Falls keine Option Stimmen erhält, hat die Abstimmung-Fähigkeit keinen Effekt.

Dämonenfürst Belzenlok

{4}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dämon

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Dämonenfürst Belzenlok ins Spiel kommt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, und nimm jene Karte auf deine Hand. Falls ihr Manabetrag 4 oder mehr ist, wiederhole diesen Vorgang. Dämonenfürst Belzenlok fügt dir für jede Karte, die du auf diese Weise auf deine Hand genommen hast, 1 Schadenspunkt zu.

- Sobald die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie so lange wiederholt, bis du entweder eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger ins Exil schickst oder du gar keine Karte mehr ins Exil schicken kannst. Du kannst nicht vorher bestimmen, den Segen des Dämonenfürsten Belzenlok nicht mehr zu erhalten.
- Länderkarten, die auf diese Weise ins Exil geschickt werden, bleiben im Exil.
- Die Fähigkeit des Dämonenfürsten Belzenlok führt dazu, dass er dir eine gewisse Menge Schaden auf einen Schlag zufügt. Er fügt dir nicht mehrfach 1 Schadenspunkt zu.
- Falls die Manakosten der vorgezeigten Nichtland-Karte {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.
- Falls die Nichtland-Karte keine Manakosten hat, ist ihr Manabetrag 0.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte, wie z. B. einer Karte mit Nachhall aus dem Amonkhet-Block, wird durch den kombinierten Manabetrag der beiden Hälften bestimmt.

Dämonischer Lehrmeister

{1}{B}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Du suchst dir während der Verrechnung eine Karte aus.
- Du zeigst die Karte deinem Gegner nicht offen vor.
- Du nimmst die Karte direkt auf die Hand. Sie wird nicht gezogen.

Daretti der Schrottkundige

{3}{R}

Legendärer Planeswalker — Daretti

3

+2: Wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

-2: Opfere ein Artefakt. Falls du dies tust, bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

-10: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe es zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurück.“

Daretti der Schrottkundige kann dein Kommandeur sein.

- Beim Verrechnen der ersten Fähigkeit kannst du entscheiden, keine Karten abzuwerfen. In diesem Fall ziehst du keine Karten.
- Du entscheidest beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit, welches Artefakt geopfert wird. Du musst ein Artefakt opfern, falls du zu diesem Zeitpunkt eines kontrollierst. Wenn du beispielsweise beim Aktivieren der zweiten Fähigkeit zwei Artefakte kontrollierst, doch das Artefakt, das du opfern wolltest, als Antwort zerstört wird, musst du beim Verrechnen der Fähigkeit das verbleibende Artefakt opfern.

- Die Fähigkeit von Darettis Emblem bringt die Artefaktkarte nur ins Spiel zurück, wenn sie immer noch in deinem Friedhof ist, sowie die verzögerte ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des nächsten Endsegments verrechnet wird. Falls die Artefaktkarte deinen Friedhof vorher verlässt (selbst wenn sie danach wieder zurück auf deinen Friedhof gelegt wurde), bringt die Fähigkeit sie nicht wieder ins Spiel zurück.

Den Fluten entsteigen

{5}{U}

Hexerei

Erzeuge für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Den Fluten entsteigen ist noch auf dem Stapel, während du die Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof und im Exil zählst. Der Zauberspruch selbst wird nicht gezählt.

Der Große Steinkreis

{7}{G}{G}

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

{T}: Erzeuge {G}{G}. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie und ziehe eine Karte.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, wird die neue Stärke verwendet, um die Kostenreduktion zu bestimmen.
- Sobald du die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises bestimmt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises so, wie du sie vorher bestimmt hast.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten des Großen Steinkreises. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald die letzte Fähigkeit des Großen Steinkreises ausgelöst wurde, ziehst du auch dann eine Karte, falls du keine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen kannst (z. B. weil sie das Spiel verlassen hat).
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten des Großen Steinkreises reduziert werden.

Der Ur-Drache

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

10/10

Eminenz — Solange Der Ur-Drache in der Kommandozone oder im Spiel ist, kosten andere Drache-Zaubersprüche, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger.
Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, angreifen, ziehe entsprechend viele Karten. Dann kannst du eine bleibende Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Du ziehst eine Karte für jeden Drachen, den du kontrollierst und der angegriffen hat, auch falls einige davon das Spiel verlassen haben, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Ur-Drachen verrechnet wird.
- Du kannst nur eine bleibende Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen, unabhängig davon, mit wie vielen Drachen du angegriffen hast oder wie viele Spieler sie angegriffen haben.
- Falls ein Drache, den du kontrollierst, angreifend ins Spiel kommt, wird die letzte Fähigkeit des Ur-Drachen durch ihn nicht ausgelöst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Ur-Drachen wird verrechnet, nachdem alle Angreifer bestimmt wurden. Du kannst nicht mit einigen Drachen angreifen, eine Kreaturenkarte mit Eile ins Spiel bringen und dann mit dieser Kreatur angreifen. Ähnlich gilt: Sämtliche „Immer wenn eine Kreatur angreift“-Fähigkeiten der bleibenden Karte, die du ins Spiel bringst, werden nicht ausgelöst.

Despot des Himmels

{5}{R}{R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Wenn der Despot des Himmels ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du der Monarch bist, erzeuge einen 5/5 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Despoten des Himmels überprüft, ob du der Monarch bist, sowie dein Versorgungssegment beginnt. Falls du das nicht bist, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Versorgungssegments nichts unternehmen, um irgendwie rechtzeitig der Monarch zu werden, damit die Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit überprüft auch, ob du der Monarch bist, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt nicht der Monarch bist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Die Immerwährende Sonne
{6}
Legendäres Artefakt
Spieler können keine Loyalitätsfähigkeiten von
Planeswalkern aktivieren.
Zu Beginn deines Ziehsegments ziehst du eine
zusätzliche Karte.
Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1}
weniger.
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Die Skarabäen-Gottheit
{3}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Gott
5/5
Zu Beginn deines Versorgungssegments verliert jeder
Gegner X Lebenspunkte und du wendest Hellsicht X an,
wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du
kontrollierst.
{2}{U}{B}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl
aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein,
der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4
schwarzer Zombie ist.
Wenn Die Skarabäen-Gottheit stirbt, bringe sie zu
Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres
Besitzers zurück.

- Falls diese Kreatur stirbt, aber deinen Friedhof vor deinem nächsten Endsegment verlässt, bleibt sie in der neuen Zone.
 - Das „nächste Endsegment“ bezieht sich auf das als nächstes vorkommende Endsegment, nicht auf das Endsegment des nächsten Zuges. Falls diese Kreatur vor dem Endsegment eines Zuges stirbt (z. B. während des Kampfes), wird sie zu Beginn des Endsegments desselben Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
 - Die Anzahl der Zombies, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit verrechnet wird. Spieler können versuchen, diese Anzahl als Antwort auf die Fähigkeit zu ändern (z. B. durch das Aktivieren ihrer zweiten Fähigkeit).
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit dazu, dass das gegnerische Team doppelt so viele Lebenspunkte verliert, wie du Zombies kontrollierst. Hellsicht wird jedoch nur gleich der Anzahl an Zombies, die du kontrollierst, anwendest.
-

Die Toten erwecken
{X} {B} {B}
Spontanzauber
Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes
im Zug eines Gegners.
Bringe X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem
Friedhof ins Spiel zurück. Opfere jene Kreaturen zu
Beginn des nächsten Endsegments.

- Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit, die dich zwingt, die Kreaturen zu opfern, wird nur einmal ausgelöst. Falls du eine oder mehrere dieser Kreaturen zu diesem Zeitpunkt nicht opferst (zum Beispiel weil ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernommen hat), so wird dich die Fähigkeit nicht in späteren Zügen dazu zwingen, diese Kreaturen zu opfern.

Diener des Filigranen
{2} {U} {U}
Artefaktkreatur — Homunkulus
*/3
Fliegend
Die Stärke des Dieners des Filigranen ist gleich der
Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Dieners des Filigranen bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Drakuseth, Schlund der Flammen
{4} {R} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Drache
7/7
Fliegend
Immer wenn Drakuseth, Schlund der Flammen, angreift,
fügt er einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte und bis
zu zwei anderen Zielen deiner Wahl je 3 Schadenspunkte
zu.

- Du kannst dasselbe Ziel nicht mehrmals als Ziel bestimmen, um ihm 6, 7 oder 10 Schadenspunkte zuzufügen.
 - Falls Drakuseth einen Planeswalker angreift und die Loyalität des Planeswalkers durch den von Drakuseths Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird, greift Drakuseth weiterhin an. Er kann geblockt werden, aber falls er nicht geblockt wird, fügt er keinen Kampfschaden zu. Dasselbe gilt, falls Drakuseth eine Schlacht angreift und die Verteidigung der Schlacht durch den von Drakuseths Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird.
-

Durchrammen

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, Trampelschaden verursacht, wird überschüssiger Schaden stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn Durchrammen verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keiner Kreatur und keinem Spieler Schaden zu.
- Überschüssiger Schaden, der von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zugefügt wird, wird ähnlich behandelt wie Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B. Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Todesberührung hat, ist 1 Schadenspunkt von ihr tödlich.
- Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, jener Kreatur und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.

Effiziente Konstruktion

{3}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Effizienten Konstruktion wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Einziehen

{5}{U}{U}

Spontanzauber

Du kannst zwei blaue Karten aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Übernimm die Kontrolle über einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für ihn bestimmen. *(Falls jener Zauberspruch ein Artefakt, eine Verzauberung oder ein Planeswalker ist, kommt die bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel.)*

- Erhältst du mit Einziehen die Kontrolle über einen Spontanzauber oder eine Hexerei, wird die Karte nach dem Verrechnen trotzdem auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

- Nachdem Einziehen verrechnet wurde, kontrollierst du den Zauberspruch, der als Ziel bestimmt wurde. Jedes Vorkommen von „du“ im Text dieses Zauberspruchs bezieht sich jetzt auf dich, „ein Gegner“ auf einen deiner Gegner und so weiter. Der Kontrollwechsel geschieht, bevor neue Ziele bestimmt werden, und daher beziehen sich alle Einschränkungen bei der Zielwahl wie „ein Gegner deiner Wahl“ oder „eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst“, jetzt auf dich und nicht mehr auf den ursprünglichen Beherrscher des Zauberspruchs. Du kannst entweder die Ziele so ändern, dass sie jetzt in Bezug auf dich legal sind – oder der Zauberspruch wird nicht verrechnet, falls es keine legalen Ziele mehr gibt. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, sind alle illegalen Ziele von ihm nicht betroffen. Du triffst alle Entscheidungen, die vom Effekt des Zauberspruchs verlangt werden.
- Du kannst beliebige Ziele des Zauberspruchs deiner Wahl ändern. Falls du ein Ziel änderst, musst du ein für den Zauberspruch legales Ziel bestimmen. Falls du das nicht kannst, musst du das Ziel unverändert lassen (selbst wenn das Ziel jetzt illegal ist).
- Falls der als Ziel bestimmte Zauberspruch eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ihn kopiert (zum Beispiel Reproduktion oder Sturm), werden die Kopien von dem Spieler kontrolliert, der den Zauberspruch gewirkt hat.
- Du kannst die alternativen Kosten anstatt der Manakosten der Karte bezahlen. Alle zusätzlichen Kosten werden normal bezahlt.
- Hast du keine zwei Karten der richtigen Farbe auf deiner Hand, kannst du nicht bestimmen, den Zauberspruch für seine alternativen Kosten zu wirken.
- Du kannst keine Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, um für ihre eigenen Kosten zu bezahlen. Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Kosten bezahlen würdest, befände sich diese Karte auf dem Stapel und nicht auf deiner Hand.
- Falls du mit Einziehen die Kontrolle über einen Zauberspruch übernimmst, dessen Rückkauf-Kosten bezahlt wurden, wird die Karte beim Verrechnen auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Endrek Sahr, Meisterzüchter

{4} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge X

1/1 schwarze Thrull-Kreaturenspielsteine, wobei X

gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.

Wenn du sieben oder mehr Thrulls kontrollierst, opfere

Endrek Sahr, Meisterzüchter.

- Die zweite Fähigkeit ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Ist sie einmal ausgelöst, wird sie nicht noch einmal ausgelöst, solange die Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet. Wird die Fähigkeit neutralisiert und trifft danach die auslösende Bedingung immer noch zu, wird sie sofort erneut ausgelöst.
- Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit wird Endrek Sahr geopfert, egal wie viele Thrulls du zu diesem Zeitpunkt kontrollierst, auch falls es weniger als sieben sind.
- Verdeckte Zaubersprüche sind Kreaturenzauber, aber sie haben Manabetrag 0.

Entfesseltes Potenzial

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
 - Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)
- Verflechtung {3}{W} (*Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.*)

- Falls du diesen Zauberspruch wirkst, indem du seine Verflechtungskosten bezahlst, kannst du Wucherung auf die Marken anwenden, die du mit dem ersten Modus auf Kreaturen gelegt hast.
-

Erbfolge-Bankett

{4}{B}{B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -4/-4 bis zum Ende des Zuges.

Du wirst zum Monarchen.

- Du kannst das Erbfolge-Bankett wirken, um zum Monarchen zu werden, während keine Kreaturen im Spiel sind.
 - Das Erbfolge-Bankett betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -4/-4.
-

Erdrückender Zehnt

{3}{W}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, kann er {2} bezahlen. Falls er dies nicht tut, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Falls ein Gegner angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, zieht der Gegner alle Karten, bevor er entscheidet, wie oft er für die ausgelöste Fähigkeit des Erdrückenden Zehnts bezahlt.
-

Erzdämon der Verzweiflung

{6}{B}{B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Deine Gegner können keine Lebenspunkte dazuerhalten. Zu Beginn jedes Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie er in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Die letzte Fähigkeit des Erzdämons der Verzweiflung zählt nur, wie viele Lebenspunkte verloren wurden. Er berücksichtigt nicht, ob ein Spieler auch Lebenspunkte dazuerhalten hat.
- Die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte wird beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Erzdämons der Verzweiflung ermittelt. Falls du zum Beispiel zwei Exemplare von ihm kontrollierst und ein Gegner zuvor im Zug 3 Lebenspunkte verloren hat, würde die erste verrechnete Fähigkeit dazu führen, dass er 3 Lebenspunkte verliert, und die zweite würde dazu führen, dass er 6 Lebenspunkte verliert.
- In einer Partie Two-Headed Giant erleidet jeder Spieler einzeln Schaden und verliert einzeln Lebenspunkte. Falls jedem Spieler eines Teams 2 Schadenspunkte zugefügt werden, verliert jeder jener Spieler 2 Lebenspunkte und der Lebenspunktstand des Teams wird um 4 reduziert. Wenn die Fähigkeit des Erzdämons der Verzweiflung verrechnet wird, verliert jeder jener Spieler erneut 2 Lebenspunkte und der Lebenspunktstand des Teams wird erneut um 4 reduziert; sie verlieren nicht je 4 Lebenspunkte.

Ewige Zeugin

{1}{G}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/1

Wenn die Ewige Zeugin ins Spiel kommt, kannst du eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Falls ein Zauberspruch, der verrechnet wird, die Ewige Zeugin ins Spiel bringt, kann die Fähigkeit der Ewigen Zeugin diese Karte als Ziel haben, falls sie bei ihrer Verrechnung auf deinen Friedhof gelegt wird.

Fakt oder Fiktion

{3}{U}

Spontanzauber

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner teilt jene Karten auf zwei Haufen auf. Nimm einen Haufen auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof.

- Haufen können auch leer sein.

Feen-Handwerker

{3}{U}

Kreatur — Feenwesen, Handwerker

2/2

Fliegend

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist. Schicke dann alle anderen von den Feen-Handwerkern erzeugten Spielsteine ins Exil.

- Falls du mehrere Feen-Handwerker kontrollierst, wird jeweils nur der Spielstein ins Exil geschickt, der durch die Fähigkeit der spezifischen Feen-Handwerker erzeugt wurde.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene bleibende Karte ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte bleibende Karte zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die vom Spielstein kopierte bleibende Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.
- Eine Spielsteinkreatur, die den Kommandeur eines Spielers kopiert, ist kein Kommandeur.

Fellwarstein

{2}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe, das ein Land, das ein Gegner kontrolliert, produzieren könnte.

- Er erzeugt nur ein Mana, auch falls das Land mehrere Mana erzeugen kann.
- Dies funktioniert auch dann, falls die Länder des Gegners getappt sind. Er überprüft nur, welche Arten von Mana produziert werden können, und nicht, ob die Fähigkeiten, die sie erzeugen, im entsprechenden Moment anwendbar sind.
- Die Fähigkeit kann aktiviert werden, falls der Gegner keine Länder kontrolliert, die Mana produzieren, allerdings erzeugt der Effekt dann kein Mana.
- Die Manafarben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Der Fellwarstein kann nicht für farbloses Mana getappt werden, selbst wenn ein Land, das ein Gegner kontrolliert, farbloses Mana produzieren könnte.
- Der Fellwarstein überprüft die Effekte aller manaproduzierenden Länder, die deine Gegner kontrollieren, aber nicht deren Kosten. Zum Beispiel hat der Muntere Felsen die Fähigkeit „{T}, entferne eine Ladungsmarke vom Munteren Felsen: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“ Falls ein Gegner einen Munteren Felsen kontrolliert und du einen Fellwarstein kontrollierst, kannst du den Fellwarstein für Mana einer beliebigen Farbe tappen. Es ist dabei egal, ob auf dem Munteren Felsen eine Ladungsmarke liegt und ob er ungetappt ist.
- Beim Ermitteln der Manafarben, die Länder deiner Gegner produzieren könnten, werden auch alle anwendbaren Ersatzeffekte mit einbezogen, die auf die Manafähigkeiten dieser Länder zutreffen würden (zum Beispiel der Effekt von Verseuchung). Falls es mehrere Ersatzeffekte gibt, werden sie in jeder möglichen Kombination einbezogen.
- Der Fellwarstein berücksichtigt keine Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das die Länder deines Gegners produzieren (wie zum Beispiel die der Uralten Zikkurat oder der Halle des Banditenfürsten). Er überprüft nur die Manafarben.

Feurige Konfluenz

{2} {R} {R}

Hexerei

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Die Feurige Konfluenz fügt jeder Kreatur 1 Schadenspunkt zu.
 - Die Feurige Konfluenz fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.
 - Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
-
- Falls der erste oder zweite Modus mehrfach bestimmt wird, ist jeder dieser Modi ein eigenes Schaden-zufügendes Ereignis. Falls zum Beispiel dein Gegner die Feurige Konfluenz wirkt und dabei den zweiten Modus dreimal bestimmt und du einen Schützenden Seraphen kontrollierst (eine Kreatur mit der Fähigkeit „Falls eine Schadensquelle, die ein Gegner kontrolliert, dir Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte“), werden dir insgesamt 3 Schadenspunkte zugefügt.

Finale der Vernichtung

{X} {G} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach. Falls X gleich 10 oder mehr ist, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +X/+X und Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Kreaturenkarte in deiner Bibliothek oder deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls X gleich 10 oder mehr ist, erhält die Kreaturenkarte, die du gerade ins Spiel gebracht hast, +X/+X und Eile.
- Kein Spieler kann zwischen dem Vorzeigen der Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringen wirst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie +X/+X und Eile erhält, falls X gleich 10 oder mehr ist, eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie sie ins Spiel kommt, werden auf den Stapel gelegt, nachdem deine Kreaturen +X/+X und Eile erhalten haben.
- Falls du keine Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger findest, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, dennoch +X/+X und Eile, falls X gleich 10 oder mehr ist.

Flammende Fäuste

{1} {R}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte. Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +1/+0 für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Flammenden Fäuste verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

- Der Bonus, den die Kreatur deiner Wahl erhält, wird festgelegt, sowie die Flammenden Fäuste verrechnet werden; dabei wird die Karte mitgezählt, die durch ihren ersten Effekt gezogen wurde. Die Kreatur erhält nicht zusätzlich +1/+0, falls du später während des Zuges noch eine weitere Karte ziehst.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, werden diese vom Effekt der Flammenden Fäuste nicht gezählt.

Furchteinflößende Rückkehr

{2} {B} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Rückblende — Opfere drei Kreaturen. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du bestimmst das Ziel für die Furchteinflößende Rückkehr, bevor du ihre Kosten bezahlst. Daher ist es nicht möglich, sie mit Rückblende zu wirken und eine der Kreaturen, die du opferst, zurückzubringen.

Furiöser Aufstieg

{2} {R}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, bis du eine andere Karte mit dem Furiösen Aufstieg ins Exil schickst.

- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Furiösen Aufstiegs nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
- Die Fähigkeit des Furiösen Aufstiegs lässt dich nur maximal eine Karte ins Exil schicken, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
- Der Effekt des Furiösen Aufstiegs ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
- Falls der Furiöse Aufstieg das Spiel verlässt, bevor du die zuletzt ins Exil geschickte Karte spielst, kannst du jene Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.

Futter für den Schwarm

{1}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner

Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du verlierst

Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener bleibenden Karte.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Futter für den Schwarm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst dann keine Lebenspunkte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du Lebenspunkte.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, wird durch den Manabetrag der bleibenden Karte, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bestimmt.
- Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Gargadon

{5}{R}{R}

Kreatur — Bestie

7/5

Verursacht Trampelschaden

Aussetzen 4 — {1}{R} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1}{R} bezahlen und sie mit vier Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr.*

Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegments eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfusgenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.

- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
- Du wirst nie gezwungen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um Kosten zu bezahlen. Falls es also verpflichtende zusätzliche Manakosten gibt (wie bei Thalia, Wächterin von Thraben), kannst du es ablehnen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um sie zu bezahlen, sodass du die ausgesetzte Karte nicht wirken kannst und sie im Exil bleibt.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.
- Eine Kreatur, die mit Aussetzen gewirkt wurde, kommt mit Eile ins Spiel. Sie hat Eile, bis ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erhält. (In manchen seltenen Fällen kann ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kreaturenzauber selbst erhalten. In diesem Fall kommt die Kreatur nicht mit Eile ins Spiel.)

Gefolge von Trest

{4} {G}

Kreatur — Elf, Soldat

4/4

Wenn das Gefolge von Trest ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Solange du der Monarch bist, kann das Gefolge von Trest in jedem Kampf eine zusätzliche Kreatur blocken.

- Das Gefolge von Trest überprüft nur beim Blocker-Deklarieren, ob du der Monarch bist. Falls es zwei angreifende Kreaturen blockt und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, ändert das nichts an jenem Block und er wird auch nicht rückgängig gemacht.

- Falls eine Kreatur zwei Kreaturen blockt, wird ihr Kampfschaden jenen Kreaturen zugewiesen und umgekehrt. Dabei gelten dieselben Regeln, wie falls eine Kreatur von zwei Kreaturen geblockt würde.

Geißel des Throns

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Entthronen (*Immer wenn diese Kreatur einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.*)

Immer wenn die Geißel des Throns zum ersten Mal in einem Zug angreift und falls sie einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, enttappe alle angreifenden Kreaturen. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Die Fähigkeit der Geißel des Throns hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Sie muss einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreifen, sowohl, wenn sie als Angreifer deklariert wird, als auch wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, damit die Fähigkeit einen Effekt hat. Falls zu einem dieser Zeitpunkte der Spieler, den sie angreift, nicht die meisten Lebenspunkte hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Insbesondere gilt: Dies funktioniert anders als Entthronen. (Entthronen prüft nur einmal, ob die Fähigkeit ausgelöst werden soll.)
- Entthronen wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur einen Planeswalker angreift, auch falls dessen Beherrscher die meisten Lebenspunkte hat. Dasselbe gilt, falls die Kreatur eine Schlacht angreift, auch falls deren Beschützer die meisten Lebenspunkte hat.
- Sobald Entthronen ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du legst auch dann eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, falls der verteidigende Spieler nicht mehr die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die +1/+1-Marke wird auf die Kreatur gelegt, bevor Blocker deklariert werden.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird Entthronen ausgelöst, falls die Kreatur einen der beiden Spieler des Teams mit den meisten Lebenspunkten angreift.

Geist von Ramirez DePietro

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Geist, Pirat

2/3

Der Geist von Ramirez DePietro kann von Kreaturen mit Widerstandskraft 3 oder mehr nicht geblockt werden.

Immer wenn der Geist von Ramirez DePietro einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme bis zu eine Karte deiner Wahl in einem Friedhof, die in diesem Zug abgeworfen oder aus einer Bibliothek dorthin gelegt wurde. Bringe die bestimmte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Widerstandskraft 2 oder weniger geblockt wurde, führt das Ändern der Widerstandskraft der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Die mittlere Fähigkeit kann keine Karten als Ziel haben, die in vorangegangenen Zügen abgeworfen oder von einer Bibliothek auf einen Friedhof gelegt wurden.

Geoden-Golem

{5}

Artefaktkreatur — Golem

5/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Geoden-Golem einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. *(Du bezahlst weiterhin alle zusätzlichen Kosten.)*

- Falls du deinen Kommandeur wirken möchtest, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du ihn wirken, während die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems verrechnet wird. Du kannst ihn nicht erst später im Zug wirken, ohne dessen Manakosten zu bezahlen. Du kannst ihn zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du normalerweise keinen Kreaturenzauber wirken könntest, doch andere Beschränkungen (wie „Wirke diese Karte nur aus deinem Friedhof“) gelten weiterhin.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Göttergabe-Kosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten wie beispielsweise die Kommandeur-Steuer hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems wird auch ausgelöst, falls sich dein Kommandeur zu dem Zeitpunkt, zu dem der Geoden-Golem einem Spieler Kampfschaden zufügt, nicht in der Kommandozone befindet. Falls dein Kommandeur dorthingelangt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn wirken.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems wird auch ausgelöst, falls ihm gleichzeitig, wenn er einem Spieler Kampfschaden zufügt, tödlicher Schaden zugefügt wird.

Geralf der Leichenflicker

{3} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

{2} {U}, {T}: Jeder Spieler millt drei Karten. Schicke bis zu zwei Kreaturenkarten, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurden, ins Exil. Erzeuge einen X/X blauen Zombie-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Gesamtstärke der Karten ist, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

- „Auf diese Weise ins Exil geschickt“ bezieht sich auf die Exil-Anweisung, die Teil des Effekts dieser Fähigkeit ist. Falls die Karten, die ein Spieler auf seinen Friedhof legen würde, stattdessen aufgrund eines Ersatzeffektes ins Exil geschickt werden, so werden diese Karten nicht auf den Friedhof gelegt und können

daher auch nicht von dort durch den nächsten Teil der Fähigkeit ins Exil geschickt werden. In diesem Fall ist der Wert von X 0. Daraufhin bringst du einen 0/0 Spielstein ins Spiel, der dann stirbt und aufhört zu existieren (es sei denn, seine Widerstandskraft wird auf über 0 erhöht).

Gespentisches Flimmern

{2} {U}

Spontanzauber

Schicke zwei Artefakte, Kreaturen und/oder Länder deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Die beiden Ziele können unterschiedliche Kartentypen haben. Du kannst für das Gespentische Flimmern beispielsweise ein Artefakt und eine Kreatur als Ziel bestimmen.

Ghalta der Urhunger

{10} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

12/12

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Gesamtstärke der Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

- Um Ghaltas Gesamtkosten zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Ghaltas Manabetrag bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Gesamtkosten, um Ghalta zu wirken, werden festgelegt, bevor du jene Kosten bezahlst. Kontrollierst du zum Beispiel drei 2/2 Kreaturen und darunter eine, die du opfern kannst, um deinen Manavorrat um {C} zu erhöhen, betragen Ghaltas Gesamtkosten {4} {G} {G}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
- Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke deiner anderen Kreaturen ab. Falls die Gesamtstärke deiner Kreaturen 0 oder weniger beträgt, bleiben Ghaltas Kosten {10} {G} {G}.
- Ghaltas erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {G} {G} senken.

Gießerei-Inspektor

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/2

Artefaktzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Falls die Manakosten eines Artefaktzaubers {X} enthalten, bestimmst du zuerst einen Wert für X und reduzierst dann die Kosten um {1}. Ein Artefakt, das {X} kostet, mit einem für X bestimmten Wert von 4, kostet beim Wirken also zum Beispiel {3}, falls du den Gießerei-Inspektor kontrollierst.

- Sobald ein Spieler einen Artefaktzauber angekündigt hat, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, den Gießerei-Inspektor zu entfernen, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.

Godo, Fürst der Banditen

{5} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barbar

3/3

Wenn Godo, Fürst der Banditen, ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen. Immer wenn Godo zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe ihn und alle Samurai, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Die Fähigkeit von Godo, Fürst der Banditen, gewährt dir keine zusätzliche Hauptphase. Die zusätzliche Kampfphase findet direkt nach der ersten Kampfphase statt.

Gonti, Fürst der Opulenz

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Räuber

2/3

Todesberührung

Wenn Gonti, Fürst der Opulenz, ins Spiel kommt, schaue dir die obersten vier Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek. Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie wirken, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken.

- Du kannst die Karte anschauen und sie wirken (und Mana ausgeben, um sie zu wirken, als wäre es Mana beliebigen Typs), auch falls Gonti das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Gonti übernimmt, kann jener Spieler die Karte nicht anschauen oder wirken, aber du kannst das immer noch tun.
- Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
- Du musst die Kosten für die ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Auftauchen-Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
- Gonti ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du die Partie verlässt, bleibt die Karte dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler darf sie sich anschauen.
- Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos. Verschneites Mana ist kein Manatyp. Gonti, Fürst der Opulenz, erlaubt dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

Gorex die Gruftschildkröte

{6} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Schildkröte

4/4

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger.

Todesberührung

Immer wenn Gorex die Gruftschildkröte angreift oder stirbt, bestimme per Zufall eine Karte, die von Gorex ins Exil geschickt wurde, und bringe die Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Gorex' erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {B} {B} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl von Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, auch falls sie Gorex' Kosten nicht weiter senken.
- Berücksichtige alle zusätzlichen Kosten, um Gorex zu wirken, bevor du seine eigene Kostenreduktion anwendest. Falls Gorex beispielsweise dein Kommandeur ist und zusätzliche Kosten von {6} aufgrund der „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) gelten, kannst du Gorex wirken, indem du vier Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schickst und {4} {B} {B} bezahlst.

Gossenschütze

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt der Gossenschütze jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gossenschützen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gossenschützen dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Grenzland-Kriegstreiberin

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen einen deiner Gegner oder einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, angreifen, erhalten sie Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und die einen deiner Gegner angreifen, bewirken, dass die Fähigkeit der Grenzland-Kriegstreiberin ausgelöst wird.
-

Grenzo der Verheerer

{R} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Räuber

2/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem

Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eines —

- Stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Spieler kontrolliert.
- Schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die Karte wirken, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Die Karte, die vom zweiten Modus ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Falls du auf diese Weise eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nicht spielen.
 - Für das Wirken der ins Exil geschickten Karte gelten die normalen Regeln für das Wirken der Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls du beispielsweise auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil schickst, musst du bis zu deiner Hauptphase warten, um sie zu wirken.
 - Falls du die Karte nicht wirkst, bleibt sie im Exil.
 - Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
 - Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
 - Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
 - Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.
-

Grimmiger Empath

{2} {G}

Kreatur — Elf

1/1

Wenn der Grimmige Empath ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag 6 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Grollgröhler

{5} {R}

Kreatur — Elementarwesen

6/1

Wenn der Grollgröhler das Spiel verlässt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu.

Herbeirufen {1} {R} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Herbeirufen ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Kreatur wirken kannst, die diese Fähigkeit hat. Falls du diesen Kreaturenzauber nur zu einem Zeitpunkt wirken kannst, zu dem du auch eine Hexerei spielen könntest, gilt dies auch für das Wirken mit Herbeirufen.
 - Falls ein Kreaturenzauber, der mit Herbeirufen gewirkt wurde, seinen Beherrscher wechselt, bevor er ins Spiel kommt, wird er trotzdem geopfert, wenn er ins Spiel kommt. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur, die mit Herbeirufen gewirkt wurde, ihren Beherrscher wechselt, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, aber bevor ihre Opferfähigkeit verrechnet wurde, wird sie trotzdem geopfert. In beiden Fällen gilt: Der Beherrscher der Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem sie das Spiel verlassen hat, kontrolliert ihre Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit.
 - Wenn du einen Zauberspruch wirkst, indem du seine Herbeirufungskosten bezahlst, ändern sich dadurch seine Manakosten nicht. Du zahlst nur stattdessen die Herbeirufungskosten.
 - Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für das Wirken eines Zauberspruchs bezahlst, sorgen auch dafür, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, falls du ihn für seine Herbeirufungskosten wirkst. Das liegt daran, dass sie die Gesamtkosten des Zauberspruchs betreffen, nicht die Manakosten.
 - Ob die Opferfähigkeit von Herbeirufen ausgelöst wird, wenn die Kreatur ins Spiel kommt, hängt davon ab, ob der Beherrscher des Zauberspruchs bestimmt hat, die Herbeirufungskosten zu bezahlen, und nicht, ob er sie tatsächlich bezahlt hat (falls sie zum Beispiel reduziert wurden oder auf andere Weise von einer anderen Fähigkeit verändert wurden).
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du seine Herbeirufen-Fähigkeit nicht verwenden.
-

Großer Abschaffer

{W}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Während deines Zuges können deine Gegner keine Zaubersprüche wirken und keine Fähigkeiten von Artefakten, Kreaturen oder Verzauberungen aktivieren.

- Der Große Abschaffer hindert deine Gegner nicht daran, Fähigkeiten von Artefakt-, Kreaturen- oder Verzauberungs-Karten in Zonen außer im Spiel zu aktivieren (zum Beispiel Umwandlungsfähigkeiten).
 - Der Große Abschaffer hat keine Auswirkung auf ausgelöste oder statische Fähigkeiten.
-

Großzügiges Geschenk

{2}{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Elefant-Kreaturenspielstein.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Großzügige Geschenk verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Elefanten. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erzeugt sein Beherrscher einen Elefanten.
-

Grundsteuer

{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du deine Bibliothek nach bis zu drei Standardland-Karten durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

- Du kannst auch „verschnete“ Länder finden, solange diese ebenfalls den Übertyp „Standard“ haben.
 - Diese Fähigkeit hat eine „eingreifende Falls-Bedingung.“ Das bedeutet, dass (1) die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst wird, falls nicht einer deiner Gegner mehr Länder als du kontrolliert, und dass (2) die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls du beim Verrechnen der Fähigkeit mindestens so viele Länder wie jeder deiner Gegner hast.
 - Du mischst deine Bibliothek, falls du sie durchsuchst, auch falls du keine Standardland-Karten auf deine Hand nimmst.
-

Halsstarriger Schwertzahn

{2}{G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Der Halsstarrige Schwertzahn kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast den Segen der Stadt.

- Die mittlere Fähigkeit des Halsstarrigen Schwertzahns ist kumulativ, falls du mehr als einen kontrollierst. Sie ist auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem vom Vorstoß ins Unbekannte.
- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine bleibenden Karten verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst keine bleibende Karte und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
- Eine bleibende Karte ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine bleibenden Karten.
- Falls du einen Zauberspruch mit Aufstieg wirkst, erhältst du den Segen der Stadt erst, sobald der Zauberspruch verrechnet wird. Spieler können auf diesen Zauberspruch antworten und versuchen zu beeinflussen, ob du den Segen der Stadt erhältst.
- Falls du zehn bleibende Karten kontrollierst, aber keine bleibende Karte mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt.
- Falls deine zehnte bleibende Karte ins Spiel kommt und dann eine deiner bleibenden Karte direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor sie das Spiel verlässt.
- Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir deine zehnte bleibende Karte geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du die zehnte bleibende Karte kontrollierst. Falls demnach deine zehnte bleibende Karte ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.

Hamza, Wächter von Arashin

{4}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Elefant, Krieger

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, {1} weniger.

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, {1} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Hamza, Wächter von Arashin) ab. Die Gesamtkosten werden festgelegt,

bevor Kosten bezahlt werden. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Kreaturenzauber wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Anzahl der Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, zu ändern.
- Hamzas erste Fähigkeit betrifft nur generische Manakosten. Sie kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter $\{G\}\{W\}$ senken.

Hastige Suche

$\{2\}\{U\}$

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Enttappe bis zu drei Länder.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen von zwei Karten passiert, während die Hastige Suche verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Du bestimmst, welche Länder enttappt werden, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Sie werden nicht als Ziele bestimmt, und es muss sich nicht um Länder handeln, die du kontrollierst.

Hauptmann der Stoßzahnwache

$\{2\}\{G\}$

Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

Standhaft $\{G\}$ ($\{G\}$, $\{T\}$: *Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine Hexerei.*)

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, verursacht Trampelschaden.

- Die Kosten für das Aktivieren der Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur enthalten das Symbol für Tappen ($\{T\}$). Die Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur kann nur aktiviert werden, falls die Kreatur durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war, oder sie Eile hat.
- Einige Kreaturen mit Standhaft verleihen Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, einschließlich ihrer selbst, außerdem eine Fähigkeit. Diese Marken können von einer Standhaft-Fähigkeit stammen, aber auch jede andere +1/+1-Marke auf einer Kreatur zählt.

Hehres Aushauchen

$\{6\}\{W\}$

Hexerei

Unverzag (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner $\{1\}$ weniger.*)

Zerstöre alle Kreaturen.

- Wenn ein Gegner die Partie verliert, nachdem du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch mit Unverzagtheit wirkst, und seine Gesamtkosten ermittelt wurden, musst du nicht mehr Mana bezahlen.
- Effekte, die reduzieren, wie viel Mana du zum Wirken eines Zauberspruchs bezahlst, beeinflussen nicht dessen Manabetrag.

Heliod der Sonnengekrönte

{2} {W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß weniger als fünf beträgt,
ist Heliod keine Kreatur.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine
+1/+1-Marke auf eine Kreatur oder eine Verzauberung
deiner Wahl, die du kontrollierst.

{1} {W}: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält
Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Heliods ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch Nadiers Nachtklinge oder 3 Lebenspunkte durch Zacama das Urchaos dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Heliods Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- Falls einer Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, kann sie durch Heliods Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke erhalten, um sie zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Heliods Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Heliod kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.
- Eine Nichtkreatur-Verzauberung mit einer +1/+1-Marke ist von dieser Marke nicht betroffen, bis sie zu einer Kreatur wird. Dann erhält sie für die Marke +1/+1.
- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

- Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass ein Gott keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu seiner Farbe. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange er auf dem Stapel ist.
- Sowie ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf diesen Gott angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor der Gott im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
- Wenn ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe (einschließlich der Manasymbole in den Manakosten des Gottes selbst), ob er für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.
- Falls ein Gott keine Kreatur mehr ist, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
- Die Fähigkeiten von Göttern wirken, solange sie sich im Spiel befinden, unabhängig davon, ob sie Kreaturen sind oder nicht.
- Falls ein angreifender oder blockender Gott aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zur Kreatur wird.
- Marken, die auf einen Gott gelegt werden, bleiben darauf liegen, während er keine Kreatur ist, selbst wenn sie keinen Effekt haben.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein Gott alle Fähigkeiten verliert, wird dessen Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Heranbrausender Höllendrache

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend, Eile

Immer wenn der Heranbrausende Höllendrache angreift, kannst du {5} {R} {R} bezahlen. Falls du dies tust, enttappe alle angreifenden Kreaturen, und es gibt nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

- Du bestimmst, ob du {5} {R} {R} bezahlst, sowie die Fähigkeit des Heranbrausenden Höllendrachen verrechnet wird.
- Falls du {5} {R} {R} bezahlst, folgt die neue Kampfphase direkt auf die derzeitige Kampfphase. Es gibt zwischen ihnen keine Hauptphase.
- Die Fähigkeit des Heranbrausenden Höllendrachen kann in einem Zug mehrfach ausgelöst werden, da ihm die eigene Fähigkeit die Möglichkeit zum mehrfachen Angreifen gibt. Jedes Mal, wenn sie verrechnet wird, kannst du eine zusätzliche Kampfphase erzeugen.
- Falls zwei Heranbrausende Höllendrachen gleichzeitig angreifen, werden die Fähigkeiten von beiden ausgelöst. Falls du für jeden von ihnen {5} {R} {R} bezahlst, werden zwei neue Kampfphasen erzeugt. Allerdings enttappen alle angreifenden Kreaturen, sowie diese Fähigkeiten verrechnet werden, und nicht zu Beginn der Kampfphasen. Jede Kreatur, die dann in der zweiten Kampfphase angreift, bleibt in der dritten Kampfphase getappt.

Heroische Intervention

{1}{G}

Spontanzauber

Bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten

Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Welche bleibenden Karten von der Heroischen Intervention betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Bleibende Karten, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.
- Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalitätsmarken, sowie ihm Schaden zugefügt wird, und er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls seine Loyalität 0 erreicht.
- Eine Schlacht mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Verteidigungsmarken, sowie ihr Schaden zugefügt wird. Falls sie eine Belagerung ist, wird sie trotzdem ins Exil geschickt, wenn die letzte Verteidigungsmarke von ihr entfernt wird, und ihr Beherrscher kann sie trotzdem transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Heroldin der Engelsschar

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend, Wachsamkeit

Myriade (Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

- Die von der Myriade-Fähigkeit erzeugten Spielsteine kommen getappt ins Spiel, obwohl sie Wachsamkeit haben.
- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturenspielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Herzloser Akt

{1} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, auf der keine Marke liegt.
 - Entferne bis zu drei Marken von einer Kreatur deiner Wahl.
- Falls du den zweiten Modus des Herzlosen Akts bestimmst, bestimmst du, welche Marken von der Kreatur entfernt werden, egal wer die Kreatur kontrolliert. Du kannst Marken verschiedener Sorten bestimmen.
 - Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort eine Marke erhält, kannst du nicht stattdessen Marken von ihr entfernen. Der Zauberspruch wird einfach nicht verrechnet. Ebenso gilt: Falls du den zweiten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort ihre Marken verliert, kannst du sie nicht stattdessen zerstören.

Herzstecherbogen

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, fügt der Herzstecherbogen einer Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

Ausrüsten {1} (*{1}*): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Herzstecherbogen (nicht die ausgerüstete Kreatur) ist die Quelle der ausgelösten Fähigkeit und die Quelle des Schadens. Das bedeutet, dass eine Kreatur mit Schutz vor Grün selbst dann als Ziel gewählt werden kann, wenn die mit dem Herzstecherbogen ausgerüstete Kreatur grün ist, eine Kreatur mit Schutz vor Artefakten jedoch nicht.
- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler. Falls eine Kreatur eine Schlacht angreift, ist der Beschützer der Schlacht der verteidigende Spieler.

Himmlische Klingenmeisterin

{5}{W}

Kreatur — Engel

3/6

Fliegend, Doppelschlag

Wenn die Himmlische Klingenmeisterin ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst, an sie anlegen. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jede Aura oder Ausrüstung, die an die Himmlische Klingenmeisterin angelegt ist.

- Du legst Auren oder Ausrüstung erst um, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Himmlischen Klingenmeisterin verrechnet wird. Falls die Himmlische Klingenmeisterin nicht mehr im Spiel ist, bleiben die Auren und Ausrüstung, die du an sie anlegen wolltest, wo sie waren.
- Du darfst nicht versuchen, eine Aura oder Ausrüstung an die Himmlische Klingenmeisterin anzulegen, falls diese Aura oder Ausrüstung nicht legal an sie angelegt werden kann.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Himmlische Klingenmeisterin während des Zuges das Spiel verlässt oder falls eine Aura oder Ausrüstung von ihr entfernt wird.

Ilysischer Karyatide

{1}{G}

Kreatur — Pflanze

1/1

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erzeuge stattdessen zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Die aktivierte Fähigkeit des Ilysischen Karyatiden ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Im Leid ertrinken

{1}{B}{B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Hellsicht 1.

- Im Leid ertrinken betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, erhalten nicht -2/-2.
-

Impulsiver Langfinger

{R}

Kreatur — Goblin, Pirat

1/1

Wenn der Impulsive Langfinger stirbt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

Zugabe {3}{R} ({3}{R}), schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)

- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

In Ungnade fallen

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn In Ungnade fallen ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur und du wirst zum Monarchen.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, es sei denn, jener Spieler ist der Monarch.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn In Ungnade fallen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet. Es kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
-

Inferno-Titan
{4} {R} {R}
Kreatur — Riese
6/6
{R}: Der Inferno-Titan erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
Immer wenn der Inferno-Titan ins Spiel kommt oder angreift, fügt er 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Inferno-Titans auf den Stapel legst, nicht erst beim Verrechnen. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. (Anders ausgedrückt: Sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst, bestimmst du, ob sie einem einzelnen Ziel 3 Schadenspunkte, einem Ziel 2 Schadenspunkte und einem anderen 1 Schadenspunkt oder drei verschiedenen Zielen je 1 Schadenspunkt zufügen soll.)

Inga Runenaugenauge
{3} {U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Wenn Inga Runenaugenauge ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an.
Wenn Inga Runenaugenauge stirbt, ziehe drei Karten, falls in diesem Zug drei oder mehr Kreaturen gestorben sind.

- Die Anzahl der Kreaturen, die in diesem Zug gestorben sind, wird überprüft, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Inga Runenaugenauge wird mitgezählt, ebenso Kreaturen, die zum selben Zeitpunkt sterben wie Inga Runenaugenauge, und Kreaturen, die sterben, während diese Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber noch nicht verrechnet wurde.
- Die letzte Fähigkeit zählt alle Kreaturen, die gestorben sind, egal wer sie kontrolliert hat.

Inspektorin aus Thraben
{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
1/2
Wenn die Inspektorin aus Thraben ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Der Spielstein hat den Namen Hinweis-Spielstein und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.
 - Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Engelhafte Säuberung zu wirken, oder das Ziel von Ausreißen sein.
 - Falls du einen Hinweis für die Kosten oder für den Effekt einer anderen Karte opferst, wie beispielsweise für die Engelhafte Säuberung oder Tamiyos Aufzeichnungen, kannst du nicht zusätzlich {2} bezahlen und ihn opfern, um eine Karte zu ziehen.
-

Inspirierende Statuen

{3}

Artefakt

Nichtartefakt-Zaubersprüche, die du wirkst, haben
Improvisieren. *(Deine Artefakte können dir helfen, jene
Zaubersprüche zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du
tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner
Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.)*

- Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren hat keine zusätzliche Wirkung.
 - Falls du einen Nichtartefakt-Zauberspruch wirkst, für den du als zusätzliche Kosten eine bleibende Karte opfern musst, kannst du die bleibende Karte (sofern sie ein Artefakt ist) für die Improvisieren-Fähigkeit des Zauberspruchs tappen, bevor du sie opferst, um die zusätzlichen Kosten zu bezahlen.
 - Improvisieren ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
 - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
 - Da Improvisieren keine alternativen Kosten darstellt, kann es auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.
 - Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für die Manasymbole {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
 - Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“
 - Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
 - Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
 - Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.
 - Wenn du mit Improvisieren einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise Klang der Innovation wirkst (ein Zauberspruch mit Improvisieren und Manakosten von {X}{U}{U}{U}) und für X den Wert 3 bestimmst, betragen die Gesamtkosten {3}{U}{U}{U}. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du noch {1}{U}{U}{U} bezahlen.
-

Irrer Assistent
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
1/1
{T}, mille eine Karte: Erzeuge {C}. *(Um eine Karte zu
millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf
deinen Friedhof.)*

- Falls du die Fähigkeit des Irren Assistenten aktivierst, während du einen Zauberspruch wirkst, kannst du nicht entscheiden, die Fähigkeit „zurückzudrehen“, sobald du die auf deinen Friedhof gelegte Karte siehst.
-

Isareth die Erweckerin
{1}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Todesberührung
Immer wenn Isareth die Erweckerin angreift, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X aus deinem Friedhof mit einer Leichenmarke ins Spiel zurück. Falls jene Kreatur das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.

- Isareths ausgelöste Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst als Ziel eine Kreaturenkarte, die zurückgebracht wird. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust ...“, dadurch, dass Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt und die Kreaturenkarte bestimmt wurde, aber bevor die als Ziel bestimmte Karte zurückgebracht wird.
 - Weil alle angreifenden Kreaturen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann eine Kreatur, die auf diese Weise zurückgebracht wurde, nicht im selben Kampf angreifen, in dem sie zurückgebracht wurde, auch nicht, falls sie Eile hat.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Falls du irgendwie eine Leichenmarke von einer Kreatur entfernst, die Isareth ins Spiel zurückgebracht hat, wird der Ersatzeffekt, der sie ins Exil schickt, weiterhin angewendet. Die Marke dient nur zur Erinnerung daran, welche Kreatur ins Exil geschickt wird, falls sie das Spiel verlassen sollte.
 - Falls Isareth das Spiel verlässt, wird der Ersatzeffekt weiterhin angewendet. Falls eine der Kreaturen, die sie zurückgebracht hat, das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.
 - Da „sterben“ bedeutet, dass eine Kreatur aus dem Spiel in den Friedhof gelegt wird, „stirbt“ eine Kreatur, die ins Exil geschickt wird, nicht. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn sie stirbt, werden nicht ausgelöst.
-

Jolrael, Mwonvuli-Einsiedlerin
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden
1/2

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 grünen Katzen-Kreaturenspielstein.

{4}{G}{G}: Bis zum Ende des Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob Jolrael im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde: Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden.
- Jolraels letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Falls andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen, angewendet werden, nachdem Jolraels Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben sie diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, werden angewendet, egal wann diese Effekte begonnen haben. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Jolraels letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand ändern sollte.

Judith, geißelnde Diva
{1}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
2/2

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt Judith, geißelnde Diva, einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn Judith stirbt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst, falls sie kein Spielstein ist.
 - Falls Judith zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird Judiths Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
 - Falls dein Lebenspunktstand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, tödlichen Schaden erleiden, verlierst du die Partie, bevor Judiths ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
-

Kaho, Historikerin von Minamo
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2

Wenn Kaho, Historikerin von Minamo, ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Spontanzauberkarten, schicke sie ins Exil und mische danach.

{X}, {T}: Du kannst von den von Kaho ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch mit Manabetrag X wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls ein Effekt eine der von Kaho ins Exil geschickten Karten aus dem Exil entfernt, kannst du Kahos Fähigkeit nicht dazu nutzen, jene Karte zu wirken.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Kaho übernimmt, kann jener Spieler beliebige von Kahos Fähigkeit ins Exil geschickte Karten wirken.
- Kahos aktivierte Fähigkeit bezieht sich nur auf Karten, die von ihrer ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden. Falls ein anderer Effekt Karten ins Exil geschickt hat, kannst du Kaho nicht verwenden, um jene Karten zu wirken.

Kampfanzug

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2, hat Eile, kann weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen und kann nicht geopfert werden.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners kannst du jenen Spieler bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über die ausgerüstete Kreatur übernehmen lassen. Falls du dies tust, enttappe sie.

Ausrüsten {3}

- Die ausgerüstete Kreatur kann aus keinem Grund geopfert werden. Falls ein Effekt dich dazu auffordert, diese Kreatur zu opfern, kannst du dies nicht tun und die Kreatur bleibt im Spiel. Du kannst sie auch nicht opfern, um Kosten zu bezahlen, die von dir verlangen, eine Kreatur zu opfern.
- Falls ein Effekt dich dazu auffordert, eine Kreatur zu opfern, und du noch andere Kreaturen außer der mit dem Kampfanzug ausgerüsteten kontrollierst, musst du eine davon opfern. Du kannst nicht versuchen und scheitern, die ausgerüstete Kreatur zu opfern, um den Effekt zu ignorieren.

Kampfkreisichen

{2}{W}{W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Vogel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

Rückblende — Tappe drei ungetappte weiße Kreaturen, die du kontrollierst. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du kannst beliebige ungetappte weiße Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Rückblendekosten des Kampfkreisens zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Kapitänin Ripley Vance

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

3/2

Immer wenn du deinen dritten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Kapitänin Ripley Vance. Dann fügt sie einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Kapitänin Ripley Vance muss nicht im Spiel sein, um zu sehen, wie die ersten zwei Zaubersprüche gewirkt werden. Solange sie bereits im Spiel ist, wenn du den dritten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.
- Ob du es glaubst oder nicht, Ripley zählt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, auch falls sie nicht verrechnet wurden. Das bedeutet, dass Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, trotzdem mitgezählt werden.
- Einen Zauberspruch zu kopieren ist nicht dasselbe wie einen Zauberspruch zu wirken.

Karador, Geisterhüptling

{5} {W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Zentaur, Geist

3/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger. Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die „Commander Tax“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige von Karador) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
- Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Karador verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
- Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.
- Falls du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug einen neuen Karador unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, kannst du im selben Zug einen weiteren Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

- Falls ein Kreaturenzauber während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.

Kazuul, der Tyrann der Klippen

{3}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Oger, Krieger

5/4

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, angreift und falls du der verteidigende Spieler bist, erzeuge einen 3/3 roten Oger-Kreaturenspielstein, es sei denn, der Beherrscher der angreifenden Kreatur bezahlt {3}.

- Du bist der verteidigende Spieler, falls eine Kreatur dich, einen Planeswalker, den du kontrollierst, oder eine Schlacht, die du beschützt, angreift.
- Falls du der verteidigende Spieler bist, wird Kazuuls Fähigkeit einmal pro angreifender Kreatur ausgelöst, nicht nur einmal pro Kampf. Der verteidigende Spieler bestimmt jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, ob er {3} bezahlen will oder dir einen Oger-Spielstein schenkt.
- Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du den Oger-Spielstein nicht einfach ins Spiel bringen, ohne dem angreifenden Spieler nicht ausdrücklich die Gelegenheit zu geben, {3} zu bezahlen, selbst wenn der angreifende Spieler vergessen hat, dass es diese Fähigkeit gibt.
- Die Fähigkeit wird während des Angreifer-deklarieren-Segments ausgelöst und verrechnet. Falls du dank ihr einen Oger-Spielstein ins Spiel bringst, kannst du damit in dieser Kampfphase bereits blocken.
- Falls eine angreifende Kreatur eine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeit hat, wird diese Fähigkeit zuerst auf den Stapel gelegt und danach Kazuuls Fähigkeit. Obwohl Kazuuls Fähigkeit zuerst verrechnet wird und möglicherweise einen Oger-Spielstein erzeugt, wurden alle Ziele der anderen Fähigkeit bereits vorher bestimmt und können daher nicht den neuen Oger-Spielstein als Ziel haben.
- In einer Multiplayer-Partie überprüft die Fähigkeit für jede angreifende Kreatur einzeln, ob du der verteidigende Spieler bist. Falls zum Beispiel eine Kreatur dich angreift und zwei Kreaturen einen anderen Spieler angreifen, wird Kazuuls Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Kemba, Kha-Herrscherin

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Kleriker

2/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du für jede an Kemba, Kha-Herrscherin, angelegte Ausrüstung einen 2/2 weißen Katze-Kreaturenspielstein.

- Die Anzahl an Ausrüstungen, die an Kemba angelegt ist, wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls Kemba zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, wird ihr letzter Zustand im Spiel überprüft, um zu bestimmen, wie viele Ausrüstungen an sie angelegt waren.

Königin Marchesa
{1}{R}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine
3/3
Todesberührung, Eile
Wenn Königin Marchesa ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner der Monarch ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen Assassine-Kreaturenspielstein mit Todesberührung und Eile.

- Die letzte Fähigkeit von Königin Marchesa (lang möge sie herrschen) überprüft, ob ein Gegner der Monarch ist, sowie dein Versorgungssegment beginnt. Falls kein Gegner der Monarch ist, wird die Fähigkeit von Königin Marchesa (lang möge sie herrschen) gar nicht erst ausgelöst. Die Fähigkeit von Königin Marchesa (lang möge sie herrschen) überprüft auch, ob ein Gegner der Monarch ist, sowie sie verrechnet werden soll. Falls zu jenem Zeitpunkt kein Gegner der Monarch ist, hat die Fähigkeit von Königin Marchesa (lang möge sie herrschen) keinen Effekt.

Kozilek, Verzerrung der Realität
{8}{C}{C}
Legendäre Kreatur — Eldrazi
12/12
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls du weniger als sieben Karten auf deiner Hand hast, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.
Bedrohlich
Wirf eine Karte mit Manabetrag X ab: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag X.

- Kozileks ausgelöste Fähigkeit überprüft, ob du weniger als sieben Karten auf deiner Hand hast, wenn du ihn wirkst. Kozilek befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Stapel und nicht auf deiner Hand. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt sieben oder mehr Karten auf deiner Hand hast, bewirkt die Fähigkeit nichts.
 - Um die letzte Fähigkeit aktivieren zu können, muss es ein legales Ziel geben: einen Zauberspruch auf dem Stapel. Dieses Ziel bestimmt den Wert von X und somit den Manabetrag der Karte, die du abwirfst. Du kannst die Fähigkeit nur aktivieren, wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, die denselben Manabetrag wie ein Zauberspruch auf dem Stapel hat.
 - Der Manabetrag eines Zauberspruchs bleibt gleich, auch wenn er für alternative Kosten (wie Herbeirufen-Kosten) gewirkt wurde. Der Manabetrag eines Grollgröhlens (ein Zauberspruch mit Manakosten von {5}{R}), der für seine Erwecken-Kosten von {1}{R}{R} gewirkt wurde, ist beispielsweise 6.
 - Falls die Karte, die du abwirfst, ein {X} in den Manakosten hat, ist X gleich 0. Jedes {X} in den Manakosten des als Ziel gewählten Zauberspruchs hat den Wert, der beim Wirken des Zauberspruchs dafür bestimmt wurde.
-

Krähenschwarm
{3}{U}{U}
Kreatur — Vogel
4/4
Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Falls eine andere Kreatur zum selben Zeitpunkt stirbt wie der Krähenschwarm, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst.
 - Du kannst zwischen Ziehen und Abwerfen keine Aktion ausführen, auch nicht die Karte, die du gerade gezogen hast, wirken oder umwandeln.
-

Kraj-Experiment
{2}{G}{G}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Schlammwesen, Mutant
4/6

Das Kraj-Experiment hat alle aktivierten Fähigkeiten jeder anderen Kreatur, auf der eine +1/+1-Marke liegt.
{T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Im Gegensatz zu Karten wie dem Quecksilber-Elementar müssen die Kosten der aktivierten Fähigkeiten, die das Kraj-Experiment erhält, mit ihren tatsächlichen Manafarben bezahlt werden.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
-

Kraterhuf-Behemoth
{5}{G}{G}{G}
Kreatur — Bestie
5/5
Eile

Wenn der Kraterhuf-Behemoth ins Spiel kommt, verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Trampelschaden und erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit ermittelt, wobei der Kraterhuf-Behemoth gegebenenfalls mitgezählt wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Kraterhuf-Behemoths betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Sie betrifft keine Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.
-

Krenko der Boss
{2} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger
3/3
{T}: Erzeuge X 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine,
wobei X gleich der Anzahl an Goblins ist, die du
kontrollierst.

- Die Fähigkeit zählt alle Goblins, die du kontrollierst, auch Krenko selbst, und nicht nur die Spielsteine, die er erzeugt hat.

Kryptische Schlange
{5} {U} {U}
Kreatur — Schlange
6/5
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede
Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof
{1} weniger.

- Die Fähigkeit der Kryptischen Schlange ändert weder ihre Manakosten noch ihren Manabetrag. Sie reduziert nur die Kosten für das Wirken des Zauberspruchs.
- Eine geteilte Karte wird von der Fähigkeit der Kryptischen Schlange nur einmal gezählt, auch wenn sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.
- Die Fähigkeit der Kryptischen Schlange kann ihre Kosten nicht unter {U} {U} reduzieren.

Lebendiger Blitz
{3} {R}
Kreatur — Elementarwesen, Schamane
3/2
Wenn der Lebendige Blitz stirbt, bringe eine
Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus
deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du besitzt, dazu führt, dass der Lebendige Blitz stirbt, kann dessen Fähigkeit jene Spontanzauber- oder Hexereikarte in deinem Friedhof als Ziel haben.

Lebensblut-Hydra
{X} {G} {G} {G}
Kreatur — Hydra
0/0
Verursacht Trampelschaden
Die Lebensblut-Hydra kommt mit X +1/+1-Marken ins
Spiel.
Wenn die Lebensblut-Hydra stirbt, erhältst du
Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu und ziehst
entsprechend viele Karten.

- Verwende die Stärke der Lebensblut-Hydra, als sie starb (einschließlich aller +1/+1-Marken, die auf ihr lagen), um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst und wie viele Karten du ziehst.
-

Leichen-Augur

{3}{B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/2

Wenn der Leichen-Augur stirbt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten ist, die sich im Friedhof eines Spielers deiner Wahl befinden.

- Du bestimmst den Spieler deiner Wahl, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, aber den Wert von X ermittelst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit. Falls du dich selbst als Ziel bestimmst und der Leichen-Augur noch im Friedhof ist, zählt seine Fähigkeit auch ihn mit.
-

Lied der Dryaden

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Die verzauberte bleibende Karte ist ein farbloses Waldland.

- Die verzauberte bleibende Karte verliert alle Kartentypen, Untertypen und Farben, die sie vorher hatte. Sie behält jedoch alle Übertypen, die sie hatte, und auch ihren Namen. Sie erhält „{T}: Erzeuge {G}“ und verliert alle anderen Fähigkeiten ihres Regeltexts. Sie behält jedoch jegliche Fähigkeiten, die sie durch andere Effekte erhalten hat.
 - Falls die bleibende Karte eine an etwas angelegte Aura oder Ausrüstung war, so wird sie gelöst.
-

Lorthos, der Gezeitenmacher

{5}{U}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Oktopus

8/8

Immer wenn Lorthos der Gezeitenmacher angreift, kannst du {8} bezahlen. Falls du dies tust, tappe bis zu acht bleibende Karten deiner Wahl. Jene bleibenden Karten enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Du kannst acht beliebige bleibende Karten als Ziel wählen, oder weniger. Du kannst auch Kreaturen als Ziel bestimmen, die bereits getappt sind, und sie müssen nicht vom verteidigenden Spieler kontrolliert werden.
- Falls eine als Ziel bestimmte bleibende Karte enttappt ist, wenn das nächste Enttappsegment ihres Beherrschers beginnt, hat diese Fähigkeit keinen Effekt auf sie. Sie wird nicht zu einem späteren Zeitpunkt angewendet, wenn sie getappt ist und enttappt werden soll.
- Falls eine betroffene bleibende Karte den Beherrscher wechselt, bevor das Enttappsegment ihres alten Beherrschers an die Reihe kam, verhindert diese Fähigkeit, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers enttappt wird.

Lotleth-Riese

{6} {B}

Kreatur — Zombie, Riese

6/5

Totenwelt — Wenn der Lotleth-Riese ins Spiel kommt, fügt er einem Gegner deiner Wahl für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof 1 Schadenspunkt zu.

- Kreaturenkarten mit anderen Typen, wie zum Beispiel Artefaktkreaturenkarten, zählen für Totenwelt-Fähigkeiten.
- Da Spielsteine keine Karten sind, zählen sie nie für Totenwelt-Fähigkeiten.

Loyale Gefolgsleute

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Berater

1/1

Opfere die Loyalen Gefolgsleute: Bringe eine legendäre Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges, bevor Angreifer deklariert werden.

- Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, kann die Fähigkeit nur vor Beginn des Angreifer-deklarieren-Segments der ersten Kampfphase jenes Zuges aktiviert werden.

Loyales Einhorn

{3} {W}

Kreatur — Einhorn

3/4

Wachsamkeit

Leutnant — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du deinen Kommandeur kontrollierst, verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Sobald die Leutnant-Fähigkeit des Loyalen Einhorns verrechnet wurde, während du deinen Kommandeur kontrollierst, bleiben dessen Effekte diesen Zug auch bestehen, falls du die Kontrolle über deinen Kommandeur oder das Loyale Einhorn verlierst.
 - Der Effekt des Loyalen Einhorns wird sämtlichen Kampfschaden verhindern, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, auch wenn diese Kreaturen nicht im Spiel oder keine Kreaturen waren, als der Effekt verrechnet wurde.
-

Magus des Rads
{2}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
{1}{R}, {T}, opfere den Magus des Rads: Jeder Spieler
wirft seine Hand ab und zieht dann sieben Karten.

- Falls beim Verrechnen der Fähigkeit des Magus des Rads jeder Spieler weniger als sieben Karten in seiner Bibliothek hat, endet das Spiel unentschieden.

Mahlstrom-Wanderer
{5}{G}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen
7/5
Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.
Kaskade, Kaskade (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Dann tust du dies noch einmal.*)

- Der Mahlstrom-Wanderer gibt sich selbst Eile.
- Jedes Vorkommen von Kaskade wird unabhängig ausgelöst und verrechnet. Der Zauberspruch, den du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird über der zweiten Kaskade-Fähigkeit oben auf den Stapel gelegt. Der Zauberspruch wird verrechnet, bevor du für die zweite Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil schickst.
- Unabhängig davon, was für einen Zauberspruch du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit (oder mit daraus resultierenden weiteren Kaskade-Fähigkeiten) gewirkt hast, sucht die zweite Kaskade-Fähigkeit des Mahlstrom-Wanderers nach einem Zauberspruch mit einem geringeren Manabetrag als 8 (dem Manabetrag des Mahlstrom-Wanderers).
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch den kombinierten Manabetrag beider Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Mangara der Diplomat

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Lebensverknüpfung

Immer wenn ein Gegner Kreaturen als Angreifer deklariert und falls zwei oder mehr jener Kreaturen dich und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, ziehe eine Karte.

Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.

- Falls einige der angreifenden Kreaturen das Spiel verlassen, während Mangaras ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, verwende den Spieler oder Planeswalker, den sie angegriffen haben, bevor sie das Spiel verließen, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst. Falls sie jedoch aus dem Kampf entfernt werden, ohne das Spiel zu verlassen, verwende ihre aktuellen Informationen, um zu ermitteln, dass sie nicht mehr dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.
- Falls dein Gegner dich mit einer Kreatur und deinen Planeswalker mit einer anderen Kreatur angreift, ziehst du eine Karte.
- Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Kreaturen dich und deine Planeswalker über die zweite Kreatur hinaus angreifen.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Mannigfaltige Landschaft

Land

Die Mannigfaltige Landschaft kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere die Mannigfaltige Landschaft:

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei

Standardland-Karten, die einen Landtyp gemeinsam

haben, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Du kannst bestimmen, mit der letzten Fähigkeit der Mannigfaltigen Landschaft nur eine Standardland-Karte zu finden.

Melek, Paragon der Izzet

{4}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Seltsamkeit, Zauberer

2/4

Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.

Du kannst Spontanzauber und Hexereien oben von deiner Bibliothek wirken.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Bibliothek wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Melek hat keinen Einfluss auf die Zeitpunkts-Einschränkungen, die festlegen, wann du die Karte wirken kannst. Falls es eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Überlast-Kosten. Du kannst zwar für die Kopie, die erzeugt wird, keine zusätzlichen Kosten bezahlen, aber Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, werden mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Falls zum Beispiel ein Spieler eine 3/3 Kreatur opfert, um die Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.
- Meleks letzte Fähigkeit kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei, den bzw. die du aus deiner Bibliothek wirkst, kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, erzeugt sie eine Kopie des Zauberspruchs. Du kontrollierst die Kopie. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Schulden bei den Todlosen), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Spontanzauber- und Hexereikarten mit Mirakulum erlauben einem Spieler, die Karte sofort zu wirken, wenn er sie gezogen hat. Falls du einen Zauberspruch auf diese Weise wirkst, wirkst du ihn aus deiner Hand und nicht aus deiner Bibliothek. Meleks Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht aussetzen, umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, wird die neue oberste Karte erst aufgedeckt, wenn du die Aktion abgeschlossen hast.
- Wenn du mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen spielst und ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, zeige jede einzeln offen vor, bevor du sie ziehst.

Meren vom Klan Nel Toth

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/4

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Falls der Manabetrag jener Karte kleiner oder gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast, bringe sie ins Spiel zurück. Nimm sie sonst auf deine Hand.

- Falls Meren vom Klan Nel Toth zur gleichen Zeit das Spiel verlässt, wie andere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird ihre erste Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.
- Du darfst die Kreaturenkarte nicht auf deine Hand nehmen, falls ihr Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, durch Wucherung oder auf sonstige Weise erhalten hast.

Messdiener der Pflicht

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Seelenwandlung 2 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge zwei 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.*)

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken, und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.

Meteorstreitkolben

{4} {R} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+0 und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {4}

Kaskade (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch den kombinierten Manabetrag beider Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Mikaeus der Unheilige

{3} {B} {B} {B}

Legendäre Kreatur— Zombie, Kleriker

5/5

Einschüchtern

Immer wenn ein Mensch dir Schaden zufügt, zerstöre ihn.

Andere Nicht-Mensch-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und sind unverwüstlich. *(Wenn eine unverwüstliche Kreatur stirbt und falls keine +1/+1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

- Jeder Schaden, den ein Mensch dir zufügt, führt dazu, dass Mikaeus' Fähigkeit ausgelöst wird, einschließlich Nicht-Kampfschaden, den dir ein Mensch zufügt, und Schaden, den dir ein Mensch, den du kontrollierst, zufügt.
- Falls ein Mensch dir zum selben Zeitpunkt Schaden zufügt, zu dem Mikaeus tödlicher Schaden zugefügt wird, wird Mikaeus' ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Der Mensch wird zerstört, obwohl Mikaeus das Spiel verlassen hat.
- Falls eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst und auf der keine +1/+1-Marke liegt, zum selben Zeitpunkt wie Mikaeus stirbt, wird die Unverwüstlich-Fähigkeit, die jener Kreatur von Mikaeus gewährt wurde, ausgelöst und bringt sie ins Spiel zurück.

- Der +1/+1-Bonus, den Mikaeus anderen Nicht-Mensch-Kreaturen gewährt, ist keine Marke. Er verhindert nicht, dass Unverwüstlich ausgelöst wird.

Mirri, Duellantin der Wetterlicht

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

3/2

Erstschlag

Immer wenn Mirri, Duellantin der Wetterlicht, angreift, können Gegner in diesem Kampf nicht mit mehr als jeweils einer Kreatur blocken.

Solange Mirri, Duellantin der Wetterlicht, getappt ist, kann dich in jedem Kampf höchstens eine Kreatur angreifen.

- Während Mirri getappt ist, gibt es keine Einschränkung der Anzahl an Kreaturen, die Planeswalker, die du kontrollierst, oder Schlachten, die du beschützt, angreifen dürfen.
- Mirri zu tappen, nachdem Kreaturen bereits als Angreifer deklariert wurden, entfernt keine Kreaturen aus dem Kampf.

Mizzix vom Izmagnus

{2}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, dessen bzw. deren Manabetrag höher ist als die Anzahl an Erfahrungsmarken, die du hast, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Erfahrungsmarke, die du hast, {1} weniger.

- Du beendest das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich der Bezahlung seiner Kosten, bevor Mizzix' erste Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit, die dich eine Erfahrungsmarke erhalten lässt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Mizzix' letzte Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Mizzix' letzte Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du wirkst, {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls die Manakosten des Zauberspruchs zum Beispiel {X}{R} sind und du eine Erfahrungsmarke hast, könntest du 5 als Wert für X bestimmen und dann {4}{R} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, durch Wucherung oder auf sonstige Weise erhalten hast.

Morphon, grenzenloses Etwas

{7}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler

6/6

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Sowie Morophon, grenzenloses Etwas, ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {W}{U}{B}{R}{G} weniger.

Dieser Effekt reduziert nur die Menge an farbigem Mana, die du bezahlen musst.

Andere Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Remasuri oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär und Verschneit können nicht bestimmt werden.
- Morophons Effekt reduziert die Gesamtkosten um bis zu ein Mana jeder Farbe. Falls ein Zauberspruch des bestimmten Typs zum Beispiel {4}{R}{W}{W} kostet, kostet er {4}{W}, nachdem Morophons Effekt angewendet wurde.
- Falls ein Zauberspruch hybride Manasymbole in seinen Manakosten hat, bestimmst du, welche Hälfte du bezahlst, bevor du die Gesamtkosten ermittelst. Falls ein Zauberspruch des bestimmten Typs zum Beispiel {2}{w/u}{w/u} kostet, kannst du für die Kosten {2}{W}{U} bestimmen und diese dann auf {2} reduzieren.
- Kostenreduktionseffekte werden nach anderen Kostenmodifikatoren angewendet, sodass Morophon zusätzliche Kosten oder alternative Kosten von Zaubersprüchen des bestimmten Typs reduzieren kann.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Morophon während des Zuges das Spiel verlässt.

Mowu, treuer Begleiter

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Hund

3/3

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Mowu, treuer Begleiter, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf ihn gelegt.

- Da Mowus Ersatzeffekt nur Mowu betrifft, wird er angewendet, falls Mowu aus irgendeinem Grund mit einer oder mehreren +1/+1-Marken ins Spiel kommt, und verleiht Mowu eine zusätzliche +1/+1-Marke.

Murmelnder Mystiker

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/5

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Illusion-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Murmelnden Mystikers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Myr-Ritter

{2} {W}

Artefaktkreatur — Myr, Ritter

2/2

{2} {W}: Adaptieren 1. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege eine +1/+1-Marke auf sie.*)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Myr-Ritter gelegt werden, erhält er Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
 - Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und neuerlich +1/+1-Marken erhalten.
-

Myrschmied

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/1

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 farblosen Myr-Artefaktkreaturespielstein.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Während die Fähigkeit des Myrschmieds verrechnet wird, kannst du nicht mehr als {1} bezahlen, um mehr als einen Myr zu erzeugen.
-

Mystische Konfluenz

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.
- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Ziehe eine Karte.

- Falls du den ersten und/oder zweiten Modus bestimmst, aber alle Ziele illegal werden, bevor die Mystische Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Falls du auch den letzten Modus ein- oder zweimal bestimmst, ziehst du keine Karte. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Nachkonstruieren

{3}{U}{U}

Hexerei

Improvisieren (*Deine Artefakte können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.*)
Ziehe drei Karten.

- Improvisieren ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für die Manasymbole {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“
- Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
- Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
- Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.
- Wenn du mit Improvisieren einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappen,

um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du zum Beispiel Saheelis Direktive wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten $\{3\}\{R\}\{R\}\{R\}$. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du noch $\{1\}\{R\}\{R\}\{R\}$ bezahlen.

Nachtstahl-Mutation

$\{1\}\{W\}$

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur ist eine Insekt-Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1. Sie hat Unzerstörbarkeit und verliert alle anderen Fähigkeiten, Kartentypen und Kreaturentypen.

- Die Nachtstahl-Mutation überschreibt die auf der Kreatur aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft sowie alle eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen.
 - Die Nachtstahl-Mutation überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der verzauberten Kreatur auf einen spezifischen Wert setzen. Effekte dieser Art, die angewendet werden, nachdem die Nachtstahl-Mutation ins Spiel gekommen ist, funktionieren normal.
 - Die Nachtstahl-Mutation überschreibt jedoch keine Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft der verzauberten Kreatur ändern, ohne sie auf eine bestimmte Zahl zu setzen (wie zum Beispiel jene, die vom Riesenwuchs oder der Glorreichen Hymne erzeugt werden). Sie überschreibt auch keine Effekte von Marken.
 - Die verzauberte Kreatur ist nur eine Artefaktkreatur und hat keine anderen Kartentypen. Sie ist nur ein Insekt und hat keine anderen Kreaturentypen.
 - In seltenen Fällen hat die Kreatur möglicherweise Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, bevor sie von der Nachtstahl-Mutation verzaubert wird. Falls sie andere Artefakt-Untertypen hatte (zum Beispiel Ausrüstung), behält sie diese. Falls sie andere Untertypen hatte, die keine Artefakt- oder Kreaturentypen sind (zum Beispiel Schrein), verliert sie diese.
 - Die Kreatur behält alle Übertypen, die sie zuvor hatte. Insbesondere gilt: Falls die Nachtstahl-Mutation eine legendäre Kreatur verzaubert, bleibt sie legendär. Und ein Kommandeur, der von ihr verzaubert wird, bleibt ein Kommandeur.
 - Die Nachtstahl-Mutation hat keine Auswirkung auf die Farben der verzauberten Kreatur, falls sie welche hat. Sie hat weiterhin die Farbe bzw. die Farben, die sie hatte, bevor die Nachtstahl-Mutation ins Spiel gekommen ist.
 - Die Nachtstahl-Mutation bewirkt, dass die verzauberte Kreatur alle Fähigkeiten außer Unzerstörbarkeit verliert, die sie hatte, als sie verzaubert wurde. Alle Fähigkeiten, die die Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt erhält, funktionieren normal.
-

Nazahns Hammer

{4}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn Nazahns Hammer oder eine andere Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn bzw. sie an eine Kreatur deiner Wahl anlegen, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Unzerstörbarkeit.

Ausrüsten {4}

- Falls Nazahns Hammer gleichzeitig mit anderen Ausrüstungen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede dieser Ausrüstungen ausgelöst.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der der ausgerüsteten Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du Nazahns Hammer während des laufenden Zuges an eine andere Kreatur anlegst.
-

Neheb der Verewigte

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Minotaurus, Krieger

4/6

Pestilenz 3 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 3 Lebenspunkte.*)

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf erzeugst du {R} für jeden Lebenspunkt, den deine Gegner in diesem Zug verloren haben.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Weil sie zu Beginn einer Phase ausgelöst wird, handelt es sich bei Nehebs letzter Fähigkeit nicht um eine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann von Effekten neutralisiert werden, die mit ausgelösten Fähigkeiten interagieren, wie z. B. der Fähigkeit der Wendigen Quertreiberin.
- Du erhältst eine Hauptphase nach dem Kampf, auch falls während eines Zuges keine Kreaturen angegriffen haben. Nehebs letzte Fähigkeit wird ausgelöst.
- Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert, Neheb aber das Spiel verlässt, bevor deine Hauptphase nach dem Kampf beginnt, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Nehebs Fähigkeit überprüft nur, wie viele Lebenspunkte Gegner im Zug verloren haben, nicht, wie hoch der Unterschied zum Lebenspunktstand im Vergleich zum Beginn des Zuges ist. Falls beispielsweise ein Gegner 2 Lebenspunkte verliert und dann 8 Lebenspunkte vor deiner Hauptphase nach dem Kampf dazuerhält, fügst du deinem Manavorrat {R} {R} hinzu.
- Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert und in der Folge die Partie noch vor deiner Hauptphase nach dem Kampf verliert, zählt Neheb letzte Fähigkeit diesen Verlust an Lebenspunkten.
- Falls du irgendwie mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug hast, ist jede Hauptphase nach deiner ersten Hauptphase eine Hauptphase nach dem Kampf, und Nehebs letzte Fähigkeit wird zu Beginn jeder einzelnen ausgelöst.
- Falls mehrere Kreaturen eine Kreatur mit Pestilenz blocken, wird Pestilenz nur einmal ausgelöst.

- Pestilenz führt dazu, dass der verteidigende Spieler Lebenspunkte verliert, es ist kein Schaden oder Kampfschaden.
- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler. Falls eine Kreatur eine Schlacht angreift, ist der Beschützer der Schlacht der verteidigende Spieler.
- Pestilenz wird verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls dies dazu führt, dass ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, endet die Partie für jenen Spieler sofort mit einer Niederlage. Eine blockende Kreatur mit Lebensverknüpfung fügt nicht rechtzeitig Kampfschaden zu, um den Spieler zu retten.

Nekusar der Gedankenreißer
 {2}{U}{B}{R}
 Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer
 2/4
 Zu Beginn des Ziehsegments jedes Spielers zieht jener Spieler eine zusätzliche Karte.
 Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt ihm Nekusar der Gedankenreißer 1 Schadenspunkt zu.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt dies nicht als Ziehen von Karten und löst nicht Nekusars zweite Fähigkeit aus.

Nobler Behemoth
 {4}{G}{G}
 Kreatur — Dinosaurier
 5/5
 Verursacht Trampelschaden
 Wenn der Noble Behemoth ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
 Immer wenn du ein Land für Mana tappst, während du der Monarch bist, erzeuge ein zusätzliches Mana einer beliebigen Farbe.

- Die letzte Fähigkeit des Noblen Behemoths ist eine ausgelöst Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Odric der Meistertaktiker
 {2}{W}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
 3/4
 Erstschlag
 Immer wenn Odric der Meistertaktiker und mindestens drei andere Kreaturen angreifen, bestimmst du, welche Kreaturen in diesem Kampf blocken und wie sie blocken.

- Du kannst entscheiden, dass eine Kreatur nicht blockt.
- Alle Blocker-Deklarationen müssen dennoch legal sein.

- Falls Kosten damit verbunden wären, dass eine Kreatur blockt, und du bestimmst, dass diese Kreatur blocken soll, entscheidet der Beherrscher dieser Kreatur, ob er diese Kosten bezahlt oder nicht. Falls dieser Spieler entscheidet, die Kosten nicht zu bezahlen, musst du neu festlegen, welche Kreaturen blocken sollen.

Ogerfürst der Slums

{3} {B} {B}

Kreatur — Oger, Räuber

3/3

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur stirbt, kannst du einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein erzeugen.

Ratten, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

- Alle Ratten, die du kontrollierst, haben Todesberührung, solange der Ogerfürst der Slums im Spiel ist, nicht nur die Ratten, die durch ihn erzeugt wurden.

Ohran-Frostzahn

{3} {G} {G}

Verschneite Kreatur — Ophis

2/6

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Verschneit ist ein Übertyp, kein Kartentyp. Er hat selbst keine regeltechnische Bedeutung oder Funktion, aber andere Karten und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, Spielern zum selben Zeitpunkt Kampfschaden zufügen, zu dem dem Ohran-Frostzahn tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.

Omnath, der Sammelpunkt des Manas

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

1/1

Du behältst unverbrauchtes grünes Mana, sowie Segmente und Phasen enden.

Omnath, der Sammelpunkt des Manas, erhält +1/+1 für jedes unverbrauchte grüne Mana, das du hast.

- Du kannst grünes Mana beliebig lange in deinem Manavorrat aufbewahren, solange Omnath im Spiel ist. Das bedeutet, dass du grünes Mana, das du während eines Segments oder einer Phase deinem Manavorrat hinzufügst, während eines späteren Segments, einer späteren Phase oder sogar eines späteren Zuges verwenden kannst. Andere Typen von Mana werden weiterhin am Ende jedes Segments und jeder Phase aus deinem Manavorrat geleert.
- Falls ein grünes Mana, das du erzeugst, besondere Einschränkungen oder Anmerkungen hat (falls es zum Beispiel mit der Uralten Zikkurat erzeugt wurde), werden diese auf jenes Mana angewendet, egal wann du es aus gibst.

- Sobald Omnath das Spiel verlässt, hast du Zeit bis zum Ende des aktuellen Segments bzw. der aktuellen Phase, um alles noch in deinem Manavorrat befindliche grüne Mana auszugeben, bevor der Manavorrat sich wie gewohnt leert. Außer dem Verlust des Manas gibt es keinen Nachteil für dich.
-

Opalpalast

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Falls du dieses Mana aus gibst, um deinen Kommandeur zu wirken, kommt er mit so vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wie er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde.

- Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die letzte Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
 - Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die letzte Fähigkeit des Opalpalasts kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
 - Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die letzte Fähigkeit des Opalpalasts kein Mana.
 - Die Anzahl der Male, die er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde, beinhaltet das aktuelle Mal. Falls du beispielsweise deinen Kommandeur zum ersten Mal in einer Partie aus der Kommandozone wirkst, kommt er mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du Mana der letzten Fähigkeit des Opalpalasts für ihn verwendet hast.
 - Falls die letzte Fähigkeit des Opalpalasts zwei Mana erzeugt (höchstwahrscheinlich wegen Manaspiegelung) und du sie aus gibst, um einen Kommandeur zu wirken, kommt dieser Kommandeur mit zwei Marken für jedes Mal, das er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde, ins Spiel.
-

Oviya Pashiri, weise Biotronikerin

{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/2

{2}{G}, {T}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturespielstein.

{4}{G}, {T}: Erzeuge einen X/X farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturespielstein, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Oviya Pashiris letzte Fähigkeit verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins ändern sich nicht mit der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.
 - Der Konstrukt-Artefaktkreaturespielstein, den du erzeugst, zählt nicht für das X der Fähigkeit mit, die ihn erzeugt.
-

Padeem, Konsulin der Innovation
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Vedalken, Handwerker
1/4
Artefakte, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du das
Artefakt mit dem höchsten Manabetrag kontrollierst oder
diesbezüglich Gleichstand herrscht, ziehe eine Karte.

- Das Artefakt, das du kontrollierst, muss den höchsten Manabetrag unter den Artefakten im Spiel haben, nicht unter allen bleibenden Karten im Spiel.
- Falls ein Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls du nicht das Artefakt mit dem höchsten Manabetrag kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird Padeems zweite Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst in deinem Zug keinen Spontanzauber wirken (z. B. um ein Artefakt deines Gegners zu zerstören), bevor dein Versorgungssegment beginnt.
- Falls du beim Verrechnen von Padeems ausgelöster Fähigkeit nicht mehr ein Artefakt mit dem höchsten Manabetrag kontrollierst, ziehst du keine Karte.

Palast-Kerkermeister
{2}{W}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
Wenn der Palast-Kerkermeister ins Spiel kommt, wirst
du zum Monarchen.
Wenn der Palast-Kerkermeister ins Spiel kommt, schicke
eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins
Exil, bis ein Gegner zum Monarchen wird.

- Falls du nicht der Monarch bist, sowie die zweite Fähigkeit des Palast-Kerkermeisters verrechnet wird, wird die Kreatur ins Exil geschickt, bis es einen neuen Monarchen gibt und jener Spieler einer deiner Gegner ist. Die Kreatur kehrt nicht sofort zurück, nur weil ein Gegner der Monarch ist.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er kommt nicht ins Spiel zurück.
 - Ein Palast-Kerkermeister, der das Spiel verlässt, führt nicht dazu, dass die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt. Das Spiel wird weiterhin darauf warten, dass ein Gegner der Monarch wird.
 - Der Gegner, der die ins Exil geschickte Karte kontrolliert hat, muss nicht derselbe Gegner sein, der zum Monarchen wird, um die Karte ins Spiel zurückkehren zu lassen. Ein beliebiger Gegner, der zum Monarchen wird, führt dazu, dass die Karte zurückkehrt.
-

Persönlicher Lehrmeister

{U}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Hexereikarte, zeige sie offen vor, mische danach und lege die Karte oben darauf.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.
-

Pfad der Ahnen

Land

Der Pfad der Ahnen kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Wenn dieses Mana ausgegeben wird, um einen Kreaturenzauber zu wirken, der einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam hat, wende Hellsicht 1 an.

- Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die letzte Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität. Wenn du jenes Mana für einen Kreaturenzauber aus gibst, der einen Kreaturentyp mit einem deiner Kommandeure gemeinsam hat, wendest du Hellsicht 1 an.
 - Die Kreaturentypen deines Kommandeurs werden überprüft, unmittelbar nachdem du einen Kreaturenzauber gewirkt und dafür Mana aus der letzten Fähigkeit des Pfads der Ahnen verwendet hast. Sie werden nicht vor Beginn der Partie festgelegt, und es sind nicht unbedingt dieselben Typen, die dein Kommandeur hatte, als du die Fähigkeit aktiviert hast.
 - Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
 - Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana.
 - Falls du deinen Kommandeur mit Mana vom Pfad der Ahnen wirkst, und dein Kommandeur nicht auf irgendeine Weise alle seine Kreaturentypen verliert, während er sich auf dem Stapel befindet, wendest du Hellsicht 1 an.
 - Falls dein Kommandeur keinen Kreaturentyp hat, kann er auch keinen Kreaturentyp mit einem Zauberspruch, den du wirkst, gemeinsam haben.
 - Falls die letzte Fähigkeit des Pfads der Ahnen zwei Mana erzeugt (höchst wahrscheinlich wegen Manaspiegelung) und du sie verwendest, um Kreaturenzauber zu wirken, die einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam haben, werden zwei Fähigkeiten ausgelöst. Jede der Fähigkeiten bewirkt, dass du Hellsicht 1 anwendest. Du wendest nicht Hellsicht 2 an. Das gilt unabhängig davon, ob du das Mana für einen oder zwei Kreaturenzauber verwendet hast.
-

Phyrexianischer Einverleiber

{6} {U}

Kreatur — Phyrexianer, Bestie

3/3

Einprägen — Wenn der Phyrexianische Einverleiber ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil schicken.

Der Phyrexianische Einverleiber erhält +X/+Y, wobei X gleich der Stärke und Y gleich der Widerstandskraft der ins Exil geschickten Kreaturenkarte ist.

- Der Phyrexianische Einverleiber erhält den Bonus abhängig von Stärke und Widerstandskraft der Karte im Exil. Marken, Auren und Ausrüstungen, die auf ihr lagen bzw. an sie angelegt waren, bevor sie ins Exil geschickt wurde, haben keine Auswirkungen auf jene Werte.
- Fähigkeiten, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur festlegen, werden angewendet, während jene Karte im Exil ist, aber Fähigkeiten, die sie erhöhen oder reduzieren, nicht. Beispielsweise wird die Fähigkeit des Dieners des Filigranen angewendet, um die Stärke und Widerstandskraft des Phyrexianischen Einverleibers zu bestimmen, aber die Fähigkeit des Himmlischen Feldmarschalls nicht. Die Stärke und Widerstandskraft des Phyrexianischen Einverleibers wird ständig aktualisiert, falls sich die Stärke und/oder Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte verändern.
- Falls die Karte im Exil keine Kreaturenkarte ist (weil sie möglicherweise ein Land ist, das zwischenzeitlich im Spiel zu einer Kreatur geworden ist), erhält der Phyrexianische Einverleiber keinen Bonus.

Plattnerkunst-Preisrichterin

{3} {G}

Kreatur — Elf, Handwerker

3/3

Wenn die Plattnerkunst-Preisrichterin ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, eine Karte.

- Die Anzahl der Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten und versuchen, diese Zahl zu ändern.
- Die Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin zählt die Anzahl der Kreaturen, nicht die Anzahl der Marken. Eine Kreatur mit mehr als einer +1/+1-Marke lässt dich nicht mehr als eine Karte ziehen.

Pollenbenetzer-Druidin

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druidin

1/1

Wenn die Pollenbenetzer-Druidin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Du kannst die Pollenbenutzer-Druidin als Ziel ihrer eigenen Fähigkeit bestimmen.

Portalmagierin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Portalmagierin während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, kannst du neu bestimmen, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine angreifende Kreatur deiner Wahl angreift. *(Sie kann weder ihren Beherrscher noch die von ihm kontrollierten bleibenden Karten angreifen.)*

- Du kannst die Portalmagierin außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments wirken. Falls die Portalmagierin außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit einfach nicht ausgelöst.
- Neu zu bestimmen, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
- Wird neu bestimmt, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, löst dies keine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten aus.
- Falls du neu bestimmst, welchen Spieler bzw. welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, gilt jene Kreatur immer noch als deklarierter Angreifer des zuerst bestimmten Spielers bzw. der zuerst bestimmten bleibenden Karte, aber sie greift jetzt den neuen Spieler bzw. die neue bleibende Karte an.
- Falls eine Fähigkeit etwas als Ziel hat, das vom „verteidigenden Spieler“ einer angreifenden Kreatur kontrolliert wird, und der verteidigende Spieler für die Kreatur wechselt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, weil ihr Ziel illegal geworden ist.

Prophetin der Dämmerung

{2} {B} {B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

2/4

Fliegend

Aufstieg *(Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.)*

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du den Segen der Stadt hast, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich dem Manabetrag der Karte ist.

- Falls die Manakosten der vorgezeigten Karte {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.
- Falls die aufgedeckte Karte keine Manakosten hat (zum Beispiel, weil sie ein Land ist), ist ihr Manabetrag 0.

- Der Manabetrag einer geteilten Karte, wie z. B. von Karten mit Nachhall aus dem Amonkhet-Block, wird durch den kombinierten Manabetrag beider Hälften bestimmt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Prophetin der Dämmerung dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.
- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine bleibenden Karten verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst keine bleibende Karte und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
- Eine bleibende Karte ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine bleibenden Karten.
- Falls du einen Zauberspruch mit Aufstieg wirkst, erhältst du den Segen der Stadt erst, sobald der Zauberspruch verrechnet wird. Spieler können auf diesen Zauberspruch antworten und versuchen zu beeinflussen, ob du den Segen der Stadt erhältst.
- Falls du zehn bleibende Karten kontrollierst, aber keine bleibende Karte mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt.
- Falls deine zehnte bleibende Karte ins Spiel kommt und dann eine deiner bleibenden Karte direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor sie das Spiel verlässt.
- Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir deine zehnte bleibende Karte geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du die zehnte bleibende Karte kontrollierst. Falls demnach deine zehnte bleibende Karte ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.
- Einige Karten haben ausgelöste Fähigkeiten mit einer „eingreifenden Falls-Bedingung“, die überprüft, ob du den Segen der Stadt hast. Diese benutzen die Formulierung „[Auslösebedingung] und falls du den Segen der Stadt hast, [Effekt]“. Du musst bereits den Segen der Stadt haben, damit diese Fähigkeiten ausgelöst werden, sonst passiert nichts. Anders gesagt: Es ist nicht möglich, eine solche Fähigkeit auszulösen, falls du nicht den Segen der Stadt hast, selbst wenn du vorhättest, ihn als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit zu erhalten.

Purphoros, Gott der Schmiede

{3} {R}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot weniger als fünf beträgt, ist Purphoros keine Kreatur.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt Purphoros jedem Gegner 2

Schadenspunkte zu.

{2} {R}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Numerische Manasymbole ({0}, {1} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.

- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass ein Gott keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu seiner Farbe. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange er auf dem Stapel ist.
- Sowie ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf diesen Gott angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor der Gott im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
- Wenn ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe (einschließlich der Manasymbole in den Manakosten des Gottes selbst), ob er für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.
- Falls ein Gott keine Kreatur mehr ist, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
- Die Fähigkeiten von Göttern wirken, solange sie sich im Spiel befinden, unabhängig davon, ob sie Kreaturen sind oder nicht.
- Falls ein angreifender oder blockender Gott aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zur Kreatur wird.
- Marken, die auf einen Gott gelegt werden, bleiben darauf liegen, während er keine Kreatur ist, selbst wenn sie keinen Effekt haben.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein Gott alle Fähigkeiten verliert, wird dessen Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Rachsüchtiger Lich

{3}{B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/1

Wenn der Rachsüchtige Lich stirbt, bestimme eines oder mehrere. Jeder Modus muss einen anderen Spieler als Ziel haben.

- Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur.
 - Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
 - Ein Gegner deiner Wahl verliert 5 Lebenspunkte.
- Du kannst nicht mehr Modi für die ausgelöste Fähigkeit des Rachsüchtigen Lichs bestimmen, als du Gegner hast, aber du musst mindestens ein Ziel bestimmen, falls du das kannst.
 - Du musst nicht für jeden Gegner einen Modus bestimmen. Du kannst zum Beispiel einen Gegner 5 Lebenspunkte verlieren lassen und alle anderen Gegner verschonen. Sie sind allerdings nicht verpflichtet, sich für deine Güte zu revanchieren.

Raffender Drache
{3}{R}{R}
Kreatur — Drache
4/4

Fliegend

Wenn der Raffende Drache ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, sie ins Exil schicken und danach mischen.

Wenn der Raffende Drache stirbt, kannst du die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Die Artefaktkarte, die du findest, wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Alle Spieler können sie sehen.
- Die zwei Fähigkeiten des Raffenden Drachen sind miteinander verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf die Karte, die durch die erste Fähigkeit des Raffenden Drachen ins Exil geschickt wurde. Mit anderen Worten: Jeder Drache hat seinen eigenen Hort.
- Falls der Raffende Drache stirbt, bevor die erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst und bewirkt nichts. Danach wird seine erste Fähigkeit verrechnet. Falls du dich dann entscheidest, eine Artefaktkarte aus deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, bleibt sie bis zum Ende der Partie im Exil.

Rafiq von den Vielen
{1}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
3/3

Edelmut (*Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls du genau eine Kreatur als Angreifer deklarierst, wird jede Edelmut-Fähigkeit auf jeder bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst (gegebenenfalls einschließlich einer solchen Fähigkeit auf der angreifenden Kreatur selbst). Die Boni werden der angreifenden Kreatur verliehen, nicht der bleibenden Karte mit Edelmut. Letztendlich erhält die angreifende Kreatur +1/+1 für jede deiner Edelmut-Fähigkeiten.
- Falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, aber dann alle außer einer aus dem Kampf entfernt werden, werden deine Edelmut-Fähigkeiten nicht ausgelöst.
- Manche Effekte bringen Kreaturen angreifend ins Spiel. Da diese Kreaturen nie als Angreifer deklariert wurden, werden sie von Edelmut-Fähigkeiten ignoriert. Sie führen nicht dazu, dass Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls bereits Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst wurden (weil nur genau eine Kreatur als Angreifer deklariert wurde), werden diese Fähigkeiten normal verrechnet, obwohl es jetzt möglicherweise mehrere Angreifer gibt.
- Edelmut-Fähigkeiten werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- Der Effekt der Edelmut-Fähigkeiten wirkt bis zum Ende des Zuges. Falls ein Effekt in deinem Zug eine zusätzliche Kampfphase erzeugt, hat eine Kreatur, die in der ersten Kampfphase alleine angegriffen hat, auch in der neuen Kampfphase ihren Edelmut-Bonus. Falls eine Kreatur während deiner zweiten Kampfphase alleine angreift, werden deine Edelmut-Fähigkeiten erneut ausgelöst.

- In einer Partie Two-Headed Giant greift eine Kreatur „alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die von deinem gesamten Team als Angreifer deklariert wird. Falls du diese angreifende Kreatur kontrollierst, werden deine Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst, die deines Teamkameraden jedoch nicht.

Rankel, Meister der Streiche

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Feenwesen, Räuber

3/3

Fliegend, Eile

Immer wenn Rankel, Meister der Streiche, einem Spieler

Kampfschaden zufügt, bestimme eine beliebige Anzahl

—

- Jeder Spieler wirft eine Karte ab.
 - Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt und zieht eine Karte.
 - Jeder Spieler opfert eine Kreatur.
- Falls du es wirklich möchtest, kannst du auch keinen Modus für Rankels ausgelöste Fähigkeit bestimmen. Bedenke aber die versteckten Kosten, wenn du jemanden mit dem Titel Meister der Streiche langweilst.
 - Du kannst keinen der Modi öfter als einmal bestimmen.
 - Du kannst einen Modus auch dann bestimmen, falls einige oder alle Spieler von ihm nicht betroffen sein werden.
 - Für jeden bestimmten Modus gilt: Führe ihn vollständig aus, bevor du mit dem nächsten bestimmten Modus in Druckreihenfolge fortfährst.
 - Sowie der erste Modus ausgeführt wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
 - Sowie der dritte Modus verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt der zweite Modus von Rankel dazu, dass jedes Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert.

Raubtierraserei

{3} {G} {G}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 bis zum

Ende des Zuges. Kreaturen, die deine Gegner

kontrollieren, blocken in diesem Zug, falls möglich.

- Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Raubtierraserei verrechnet wird, erhalten +3/+3. Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen oder über die du später im Zug die Kontrolle übernimmst, sind nicht betroffen.
- Jede Kreatur, die dein Gegner kontrolliert und die blocken kann, blockt, auch falls jene Kreatur nicht im Spiel war oder nicht von einem Gegner kontrolliert wurde, als die Raubtierraserei verrechnet wurde.
- Die Raubtierraserei zwingt Kreaturen nicht dazu, anzugreifen.

- Jede Kreatur, die von einem Gegner kontrolliert wird, blockt nur dann, falls sie dazu zu Beginn des Blocker-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt getappt ist, von einem Zauber oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht blocken kann, oder keine Kreaturen diesen Spieler oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, bzw. eine Schlacht, die dieser Spieler beschützt, angreifen, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.
- Dein Gegner entscheidet weiterhin, welche angreifende Kreatur jede Kreatur, die er kontrolliert, blockt.

Rauchende Köpfe

{U}

Hexerei

Zusammenarbeiten — Beginnend mit dir kann jeder Spieler eine beliebige Menge Mana bezahlen. Jeder Spieler zieht X Karten, wobei X gleich der Gesamtmenge des auf diese Weise bezahlten Manas ist.

- Das Kartenziehen als Teil des Effekts ist nicht optional. Ein Spieler kann nicht bestimmen, weniger als X Karten zu ziehen.

Realitätsverschiebung

{1}{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher manifestiert die oberste Karte seiner Bibliothek. *(Dazu bringt jener Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kann sie jederzeit für ihre Manakosten aufgedeckt werden.)*

- Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine manifestierte Kreatur Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.
- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe der Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
- Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keine Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.

- Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.
- Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
- Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir oder weist dich an, es zu tun.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe der Morph-Fähigkeit und so weiter).
- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
- Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Während sie verdeckt ist, kann eine transformierende doppelseitige Karte nicht transformieren oder konvertieren. Falls die Vorderseite einer verdeckten doppelseitigen Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.

Rechtschaffene Konfluenz

{3}{W}{W}

Hexerei

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.
 - Schicke eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.
 - Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.
- Falls der dritte Modus mehrfach bestimmt wird, ist jeder dieser Modi ein eigenes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise der dritte Modus dreimal bestimmt wird und du Helioid den Sonnengekrönten kontrollierst (eine Kreatur mit der Fähigkeit „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die du kontrollierst“), wird Helioids Fähigkeit dreimal ausgelöst – für insgesamt drei +1/+1-Marken.

Reinstahl-Paladin
{W}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
2/2

Immer wenn eine Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.
Metallkunst — Ausrüstungen, die du kontrollierst, haben Ausrüsten {0}, solange du drei oder mehr Artefakte kontrollierst.

- Du kannst immer noch die anderen Ausrüsten-Fähigkeiten der Ausrüstung aktivieren, falls du möchtest.
- Sobald die Fähigkeit Ausrüsten {0} aktiviert wurde, wird das Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr verhindert, falls etwas dazu führt, dass der Reinstahl-Paladin das Spiel verlässt oder sein Beherrscher weniger als drei Artefakte kontrolliert.

Rift des Sturmtiefs
{1}{U}
Spontanzauber
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
Überlast {6}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“*)

- Falls du die Überlast-Kosten des Rifts des Sturmtiefs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Rishkar, Peema-Renegat
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden
2/2
Wenn Rishkar, Peema-Renegat, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, hat „{T}: Erzeuge {G}.“

- Rishkar kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.

- Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.
- Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat Rishkars Manafähigkeit, solange auf jener Kreatur irgendeine Marke liegt. Der Effekt ist nicht auf +1/+1-Marken beschränkt.

Säer der Zwietracht

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Sowie der Säer der Zwietracht ins Spiel kommt, bestimme zwei Spieler.

Immer wenn einem der bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, verliert der andere bestimmte Spieler ebenfalls entsprechend viele Lebenspunkte.

- Du musst zwei unterschiedliche Spieler bestimmen. Du kannst einer dieser Spieler sein.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Säers der Zwietracht lässt den zweiten Spieler Lebenspunkte verlieren. Dies ist kein Schaden und wird nicht von der Quelle verursacht, die dem ersten Spieler Schaden zugefügt hat.
- Falls dem Säer der Zwietracht tödlicher Schaden zugefügt wird, während gleichzeitig einem der bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, verliert der zweite Spieler aufgrund dieser Fähigkeit Lebenspunkte.
- Falls dem Beherrscher des Säers der Zwietracht Schaden zugefügt wird, wodurch dieser die Partie verliert, während gleichzeitig einem der beiden bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, wird die ausgelöste Fähigkeit des Säers der Zwietracht nicht verrechnet und der zweite bestimmte Spieler verliert keine Lebenspunkte.

Sai, Meister-Thopterist

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

{1} {U}, opfere zwei Artefakte: Ziehe eine Karte.

- Sais ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Sandsteinorakel

{7}

Artefaktkreatur — Sphinx

4/4

Fliegend

Wenn das Sandsteinorakel ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner. Falls jener Spieler mehr Karten auf der Hand hat als du, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

- Du bestimmst einen Gegner, während die Fähigkeit des Sandsteinorakels verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du diese Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem du Karten ziehst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Um so viele Karten zu ziehen, wie die Differenz beträgt, ermittle zuerst, wie viele Karten du ziehen kannst, und ziehe dann so viele Karten, ggf. modifiziert durch Ersatzeffekte. Falls du beispielsweise zwei Karten auf der Hand hast und der bestimmte Gegner hat fünf, führt die Gedankenspiegelung dazu, dass du sechs Karten ziehst anstatt drei.

Schatzmopser

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

3/2

Immer wenn ein Gegner ein Artefakt für Mana tappt, übernimm bis zum Ende deines nächsten Zuges die Kontrolle über das Artefakt.

- Ein Artefakt wurde „für Mana getappt“, wenn ein Spieler eine Manafähigkeit eines Artefakts aktiviert, das {T} (das Symbol für Tappen) enthält. Insbesondere gilt, dass das Tappen eines Artefakts, um für einen Zauberspruch mit dem Improvisieren-Schlüsselwort zu bezahlen, nicht als Tappen des Artefakts für Mana gilt.
- Falls das Artefakt das Spiel verlässt, mopst der Schatzmopser es nicht aus der Zone, in die es gelegt wurde.
- Das Artefakt bleibt getappt, wenn du die Kontrolle darüber erhältst.
- Falls ein Gegner ein Artefakt in deinem Zug für Mana tappt, übernimmst du die Kontrolle darüber und behältst es bis zum Ende deines nächsten Zuges.
- Falls du mehrere Schatzmopser kontrollierst, laufen deren Effekte alle gleichzeitig ab. Du behältst das von den Effekten betroffene Artefakte nicht für mehrere Züge.
- Falls mehrere Spieler jeweils Schatzmopser kontrollieren, gehen Artefakte, die für Mana getappt wurden, auf eine kleine Reise. Falls zum Beispiel Spieler A in seinem Zug ein Artefakt für Mana tappt und die Spieler B und C die nächsten Spieler in Zugreihenfolge sind, die Schatzmopser kontrollieren, dann wird die Fähigkeit von Spieler C vor der von Spieler B verrechnet und Spieler C übernimmt die Kontrolle über das Artefakt. Dann übernimmt Spieler B die Kontrolle über das Artefakt. Spieler B behält es während seines Zuges, dann übernimmt wieder Spieler C die Kontrolle über das Artefakt, sobald der Effekt von Spieler B abgelaufen ist; dann erhält Spieler A sein Artefakt zurück, sobald der Effekt von Spieler C abgelaufen ist. Falls aber Spieler B oder C das Artefakt für Mana tappt, übernimmt der jeweils andere die Kontrolle darüber. Du musst gegebenenfalls sehr genau aufpassen, welche Effekt noch anhalten, welche abgelaufen sind und wem was gehört.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls dieser Spieler irgendwelche gepopsten Schätze kontrolliert, endet der Effekt, der diesem Spieler die Kontrolle über diese Artefakte verleiht.

Schimmernder Myr

{3}

Artefaktkreatur — Myr

2/2

Aufblitzen

Du kannst Artefaktzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Sobald du ankündigst, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler nicht versuchen, den Schimmernden Myr aus dem Spiel zu entfernen, damit das Wirken illegal wird. Falls der Schimmernde Myr entfernt wird, nachdem du einen Zauberspruch gewirkt hast, hat dies keine Auswirkungen auf den Zauberspruch.
- Der Schimmernde Myr hat keine Auswirkungen auf Artefaktländer, da diese nicht als Zaubersprüche gewirkt werden.

Schlagring

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

Die ausgerüstete Kreatur hat Doppelschlag, solange zwei oder mehr Ausrüstungen an sie angelegt sind.

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag erhöht nicht die Anzahl der Schläge. Die Kreatur darf trotzdem nur zweimal Kampfschaden zufügen.
- Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs kommt als Spielstein ins Spiel. Dies ist nicht dasselbe wie ein Effekt, der einen Spielstein erzeugt. Effekte, die sich auf das Erzeugen eines Spielsteins beziehen, werden nicht auf Kopien von Bleibende-Karte-Zaubersprüchen angewendet.

Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Pilzwesen

2/3

Immer wenn ein Saproling, den du kontrollierst, stirbt, fügt Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid, jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{4}: Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.

- Falls ein oder mehr Saprolinge, die du kontrollierst, gleichzeitig mit Schleimfuß stirbt bzw. sterben, wird die erste Fähigkeit von Schleimfuß dennoch einmal für jeden gestorbenen Saproling ausgelöst.

Schuppenwächter-Elite

{4} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Wenn die Schuppenwächter-Elite ins Spiel kommt, wende Kräftigung 2 an. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

- Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben. Du könntest beispielsweise mit der Kräftigung-Fähigkeit der Schuppenwächter-Elite Marken auf eine Kreatur mit Schutz vor Weiß legen.
- Auf welche Kreaturen die Marken gelegt werden, bestimmst du beim Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit mit Kräftigung.

Sela Goldnachtschwert

{4}{R}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

5/5

Fliegend, Erstschlag

Falls eine Quelle einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie jenem Spieler oder jener bleibenden Karte stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu. Falls eine Quelle dir oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere die Hälfte jener Schadenspunkte, aufgerundet.

- Sela verdoppelt den Schaden, der Gegnern und bleibenden Karten, die deine Gegner kontrollieren, zugefügt wird, aus jeder Quelle, einschließlich derer, die von jenen Gegnern kontrolliert werden.
- Falls mehrfache Ersatzeffekte modifizieren würden, wie Schaden zugefügt werden würde, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird (oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird), die Reihenfolge, in der die Effekte angewandt werden.
- Falls Schaden, der aus einer von dir kontrollierten Quelle zugefügt wird, auf mehrere gegnerische bleibende Karten bzw. gleichzeitig auf einen Gegner und eine oder mehrere bleibende Karten, die er kontrolliert, zugewiesen oder aufgeteilt wird, teile die ursprüngliche Menge auf und verdopple dann die Ergebnisse. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 4 und 6 Schadenspunkten verdoppelt. Du kannst nicht erst den Schaden auf 10 verdoppeln und dann 2 der Kreatur und 8 dem Spieler zuweisen.

Selvala, Herz der Wildnis

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Späher

2/3

Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt, kann ihr Beherrscher eine Karte ziehen, falls ihre Stärke größer ist als die Stärke jeder anderen Kreatur.

{G}, {T}: Erzeuge X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Die Stärke der neuen Kreatur wird mit der Stärke aller anderen Kreaturen im Spiel verglichen, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls eine andere Kreatur die gleiche oder eine höhere Stärke als die Stärke der neuen Kreatur hat, kann niemand eine Karte ziehen.

- Falls die neue Kreatur nicht im Spiel ist, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, ob ihr Beherrscher eine Karte ziehen kann. Beachte, dass Effekte, die ihre Stärke reduziert haben, bevor sie das Spiel verließ, dabei berücksichtigt werden.
- Selvalas letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Falls die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, zu diesem Zeitpunkt 0 ist, wird kein Mana erzeugt.

Sensenkralle

{5}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert der Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

Ausrüsten {3}

- Die ausgelöste Fähigkeit der Sensenkralle wird ausgelöst und verrechnet, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise der Keim-Spielstein einem Spieler mit 10 Lebenspunkten 1 Kampfschadenspunkt zufügt, reduziert sich der Lebenspunktstand des Spielers durch den Kampfschaden auf 9. Dann sorgt die Fähigkeit der Sensenkralle dafür, dass der Spieler 5 Lebenspunkte verliert und sein Lebenspunktstand beträgt nun 4.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
- Der Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie der Spielstein ins Spiel kommt, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Falls der Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei allen anderen Ausrüstungen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Sonnenspeer-Shikari

{1}{W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Solange der Sonnenspeer-Shikari ausgerüstet ist, hat er Ersts Schlag und Lebensverknüpfung.

- Falls alle an den Sonnenspeer-Shikari angelegte Ausrüstungen irgendwie gelöst werden, nachdem er im ersten Kampfschadensegment Schaden zugefügt hat, weist er im zweiten Kampfschadensegment keinen Schaden zu.

Spektraler Scheinwerfer

{3}

Artefakt

{T}: Bestimme einen Spieler. Er erzeugt ein Mana einer beliebigen Farbe, die er bestimmt.

- Du kannst dich selbst bestimmen.
-

Sprenghaufen

{4}

Artefakt

{T}: Wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf gewinnst, zerstöre alle bleibenden Karten, die keine Länder sind.

- Du wirfst erst beim Verrechnen des Sprenghaufens eine Münze. Zwischen dem Ermitteln des Ergebnisses des Münzwurfs und dem Zerstören aller bleibenden Karten, die keine Länder sind, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
 - Falls du den Münzwurf gewinnst, wird der Sprenghaufen zusammen mit allen anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind, zerstört (es sei denn, er hat Unzerstörbarkeit).
-

Sprießende Konfluenz

{4} {G} {G}

Hexerei

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
 - Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
 - Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.
- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, ein Land, ein Planeswalker, eine Schlacht oder eine Verzauberung.
-

Squee, Goblin-Nabob

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin

1/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du Squee, Goblin-Nabob, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Falls Squee nicht in deinem Friedhof ist, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges und bevor dein Versorgungssegment beginnt keine Aktionen durchführen.
-

Stachelschuss-Goblin

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

1/2

{R}, {T}: Der Stachelschuss-Goblin fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Die Stärke des Stachelschuss-Goblins wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls der Stachelschuss-Goblin zu diesem Zeitpunkt das Spiel verlassen hat, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.
-

Streitkolben des Recken

{2} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede

Ladungsmarke auf dem Streitkolben des Recken und hat Wachsamkeit.

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins

Spiel kommt, lege eine Ladungsmarke auf den

Streitkolben des Recken.

Ausrüsten {3}

- Die ausgerüstete Kreatur hat auch Wachsamkeit, falls der Streitkolben des Recken keine Ladungsmarken auf sich liegen hat.
-

Strömender Mechakoloss

{4} {U} {U}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/6

Aufblitzen

Wenn der Strömende Mechakoloss ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauberkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Falls du die Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Strömenden Mechakolosses. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).
 - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Auftauchen-Kosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Explosiven Sabotage der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
 - Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
-

Stürmischer Äther

{3} {U} {U}

Hexerei

Bringe sechs bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Du musst sechs unterschiedliche legale Ziele bestimmen, um den Stürmischen Äther wirken zu können. Falls einige, aber nicht alle bestimmten Ziele illegal werden, bevor der Stürmische Äther verrechnet wird, werden die verbleibenden legalen Ziele auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.

Sturmofenkünstler

{3} {R}

Kreatur — Zwerg, Schamane

2/2

Der Sturmofenkünstler erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Magiefertigkeit-Fähigkeiten haben unterschiedliche Effekte, aber alle haben dieselbe Auslösebedingung: „Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst“.
- Falls du beispielsweise den Sturmofenkünstler kontrollierst und einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wird die Magiefertigkeit-Fähigkeit des Sturmofenkünstlers ausgelöst, und du erzeugst einen Schatz-Spielstein.
- Falls ein Effekt eine Kopie eines Spontanzäubers oder einer Hexerei erzeugt, wird die Magiefertigkeit-Fähigkeit dadurch ebenfalls ausgelöst.
- Falls ein Effekt mehrere Kopien eines Spontanzäubers oder einer Hexerei erzeugt, werden Magiefertigkeit-Fähigkeiten für jede durch den Effekt erzeugte Kopie einmal ausgelöst.
- Einige Effekte weisen dich an, einen Spontanzauber oder eine Hexerei in einer anderen Zone als auf dem Stapel zu kopieren. Durch diese Kopien werden Magiefertigkeit-Fähigkeiten nicht ausgelöst. Die meisten Effekte, die dies tun, erlauben es dir jedoch auch, die Kopie zu wirken, und durch das Wirken der Kopie werden Magiefertigkeit-Fähigkeiten ausgelöst.

Subira, Tulzidi-Karawanenführerin

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Eile

{1}: Eine andere Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

{1} {R}, {T}, wirf alle Karten aus deiner Hand ab:

Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 ist, wenn die erste aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt Subiras mittlere Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Du kannst Subiras letzte Fähigkeit aktivieren, falls du keine Karten auf deiner Hand hast. Du wirfst dann null Karten ab.
- Ob die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die von Subiras letzter Fähigkeit erzeugt wird, ausgelöst werden soll, wird auf Grundlage der Stärke der Kreaturen, unmittelbar nachdem sie Kampfschaden zugefügt haben, ermittelt und nicht auf Grundlage der Stärke, die sie beim Verrechnen von Subiras letzter Fähigkeit hatten.

Sun Quan, Fürst von Wu

{4} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Reitkunst. *(Sie können nur von Kreaturen mit Reitkunst geblockt werden.)*

- Trotz der Ähnlichkeit zwischen Reitkunst und Flugfähigkeit interagiert Reitkunst nicht mit Flugfähigkeit oder Reichweite.
- Sun Quans Fähigkeit betrifft Sun Quan selbst.

Surrak der Jagdrufer

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

5/4

Gewaltig — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls du eine Kreatur mit Stärke kleiner als 0 kontrollierst, nutze ihre tatsächliche Stärke bei der Berechnung der Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst. Falls du beispielsweise drei Kreaturen mit Stärke 4, 5 und -2 kontrollierst, dann beträgt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, 7.
- Manche Gewaltig-Fähigkeiten, wie zum Beispiel diese, sind ausgelöste Fähigkeit mit einer „eingreifenden Falls-Bedingung“. Solche Fähigkeiten überprüfen die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, zweimal: einmal zum entsprechenden Zeitpunkt, um zu sehen, ob die Fähigkeit ausgelöst wird, und dann noch einmal, sowie versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen. Falls zu diesem Zeitpunkt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, nicht mehr 8 oder mehr beträgt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Talrand der Himmelsbeschwörer

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 2/2 blauen Sceada-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Teferi, Erzmagier der Zeit

{4}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Teferi

5

+1: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.
 -1: Enttappe bis zu vier bleibende Karten deiner Wahl.
 -10: Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, im Zug jedes Spielers und zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.“
 Teferi, Erzmagier der Zeit, kann dein Kommandeur sein.

- Falls du Teferis Emblem kontrollierst, gilt auch weiterhin die Regel, dass du eine Loyalitätsfähigkeit nur aktivieren kannst, falls du in diesem Zug noch keine Loyalitätsfähigkeit dieser bleibenden Karte aktiviert hast. Anders gesagt, du kannst die Loyalitätsfähigkeiten eines Planeswalkers einmal in deinem Zug und einmal in jedem Zug eines Gegners aktivieren.

Temur-Kampfwut

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

Wildheit — Die Kreatur verursacht außerdem bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

- Die Temur-Kampfwut überprüft, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, verursacht die Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, auch falls du später im Zug keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder dem Planeswalker bzw. der Schlacht, den bzw. die jene Kreatur angreift, zugewiesen.

Tetsuko Umezawa, die Flüchtige

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Kreaturen mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder weniger, die du kontrollierst, können nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Stärke zu 1 oder weniger nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Das Ändern ihrer Widerstandskraft zu 1 führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, und das Ändern ihrer Widerstandskraft zu weniger als 1 führt dazu, dass sie stirbt.

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/4

Falls das Sterben einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

- Eine eigene „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeit einer Kreatur, die stirbt, wird von Teysa genauso beeinflusst (und daher ein weiteres Mal ausgelöst), wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Teysas Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.
- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“ ausgelöst wird, zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während Teysa Karlov im Spiel ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.
- Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.
- Falls eine Kreatur zum gleichen Zeitpunkt stirbt, zu dem eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, und dabei eine ausgelöste Fähigkeit der bleibenden Karte auslöst, die das Spiel verlässt, wird diese ausgelöste Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls Teysa und eine weitere Kreatur zur selben Zeit sterben und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Teysas kontrollierst und eine Kreatur stirbt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Eine dritte Teysa sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte fünfmal und so weiter. Das bedeutet auch, dass, falls du Teysa kontrollierst und eine zweite wirkst, eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, dreimal ausgelöst wird.

- Eine Fähigkeit einer bleibenden Karte, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, wird nur dann zweimal ausgelöst, wenn sowohl Teysa als auch diese bleibende Karte, direkt nachdem die Kreatur gestorben ist, noch im Spiel sind.

Thryx, der plötzliche Sturm

{3} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Riese

4/5

Aufblitzen

Fliegend

Zaubersprüche mit Manabetrag 5 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger und können nicht neutralisiert werden.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Thryx) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Thryx' letzte Fähigkeit gilt nicht für ihn selbst, solange er ein Zauberspruch ist.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche mit Manabetrag 5 oder mehr, die du kontrollierst, immer noch als Ziel haben. Dein Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls Thryx ins Spiel kommt, während ein Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr, den du gewirkt hast, auf dem Stapel ist, kann jener Zauberspruch nicht neutralisiert werden, obwohl du nicht {1} weniger bezahlt hast.
- Spieler können nicht versuchen, Thryx zu entfernen und dadurch die Kosten eines Zauberspruchs, den du gerade wirkst, zu erhöhen, aber sie können ihn entfernen, damit ihre Zaubersprüche und Fähigkeiten deine Zaubersprüche neutralisieren können.

Todespakt

{1} {B} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, opfert jeder andere Spieler eine Kreatur.

- Jeder andere Spieler opfert eine Kreatur für jede Kreatur, die du kontrollierst und die auf einen Friedhof gelegt wird.

Toxische Sintflut

{2} {B}

Hexerei

Bezahle X Lebenspunkte als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Alle Kreaturen erhalten -X/-X bis zum Ende des Zuges.

- Falls du die Toxische Sintflut wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und bezahlst X Lebenspunkte. Das liegt daran, dass der Zauberspruch kein {X} in seinen Manakosten hat.
 - Alle Kreaturen, die im Spiel sind, wenn die Toxische Sintflut verrechnet wird, werden betroffen. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, werden nicht betroffen.
-

Treuloses Plündern

{R}

Hexerei

Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Rückblende {2} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen von zwei Karten passiert, während das Treulose Plündern verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Tromokratis

{5} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Krake

8/8

Tromokratis hat Fluchsicherheit, solange er nicht angreift oder blockt.

Tromokratis kann nicht geblockt werden, es sei denn, alle Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken ihn. *(Falls eine der Kreaturen, die der Spieler kontrolliert, diese Kreatur nicht blockt, kann sie gar nicht geblockt werden.)*

- Der verteidigende Spieler kann Tromokratis mit allen Kreaturen blocken, die er kontrolliert. Falls dieser Spieler das nicht kann, zum Beispiel weil eine dieser Kreaturen getappt ist, oder der Spieler entscheidet, es nicht zu tun, kann Tromokratis nicht geblockt werden.
 - Tromokratis bleibt (wie alle angreifenden und blockenden Kreaturen) eine angreifende oder blockende Kreatur, bis das Ende-des-Kampfes-Segment vorbei ist. Insbesondere ist er während des Kampfschadensegments eine angreifende oder blockende Kreatur, daher können alle Fähigkeiten, die ein Gegner kontrolliert und die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur infolge von Kampfschaden stirbt, Tromokratis als Ziel haben.
-

Turm des Reliquienschreins
Land
Du hast keine maximale Handkartenzahl.
{T}: Erzeuge {C}.

- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du zum Beispiel Keinerlei Überfluss (eine Verzauberung, die besagt, dass deine maximale Handkartenzahl zwei beträgt) ins Spiel bringst und dann den Turm des Reliquienschreins ins Spiel bringst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls diese beiden bleibenden Karten jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, würde deine maximale Handkartenzahl zwei betragen.

Tuya Bärenkralle
{1}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
2/2
Immer wenn Tuya Bärenkralle angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den anderen Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie Tuya Bärenkralles Fähigkeit verrechnet wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kreaturen kontrollierst oder falls die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, 0 oder weniger beträgt, ist X gleich 0.
- Sobald die Fähigkeit verrechnet und der Bonus angewendet wird, verändert sich dieser Bonus nicht mehr, auch nicht, falls sich die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, ändern sollte.

Übernatürliche Ausdauer
{B}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

- Der Effekt der Übernatürlichen Ausdauer tritt nur einmal ein. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Falls diese neue Kreatur dann ebenfalls stirbt, kehrt sie kein zweites Mal zurück.

Ulamog, der unermessliche Hunger
{10}
Legendäre Kreatur — Eldrazi
10/10
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke zwei bleibende Karten deiner Wahl ins Exil.
Unzerstörbar
Immer wenn Ulamog, der unermessliche Hunger, angreift, schickt der verteidigende Spieler die obersten zwanzig Karten seiner Bibliothek ins Exil.

- Ulamogs erste Fähigkeit wird ausgelöst und unabhängig von Ulamog verrechnet, sobald sie beide auf den Stapel gelegt wurden. Falls Ulamog neutralisiert wird, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem verrechnet. Diese ausgelöste Fähigkeit wird immer vor Ulamog verrechnet.
- Karten, die von Ulamogs erster und dritter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Falls der Spieler weniger als zwanzig Karten in seiner Bibliothek hat, schicke alle davon ins Exil. Dieser Spieler verliert dadurch nicht die Partie. Er verliert erst, wenn er versucht, eine Karte von seiner leeren Bibliothek zu ziehen.

Ulamogs Wegbereiter

{11}

Kreatur — Eldrazi

9/9

Vernichter 3 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler drei bleibende Karten.*)

Ulamogs Wegbereiter kann nicht geblockt werden, außer von drei oder mehr Kreaturen.

- Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarieren-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an bleibenden Karten, bevor er Blocker deklariert. Kreaturen, die auf diese Weise geopfert werden, können nicht blocken.
- Falls eine Kreatur mit Vernichter einen Planeswalker angreift und der verteidigende Spieler jenen Planeswalker opfert, greift die angreifende Kreatur weiterhin an. Sie kann geblockt werden. Falls sie nicht geblockt wird, fügt sie einfach keinen Kampfschaden zu.

Ungezieferbefall

{2}{G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du zwei Karten millen. (*Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.*)

Immer wenn während deines Zuges eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Der Ungezieferbefall muss im Spiel sein, damit seine Fähigkeit ausgelöst werden kann. Falls er zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du besitzt, zerstört wird, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.

Unheilsfeuer-Drache

{5}{R}{R}

Kreatur — Drache

6/6

Fliegend

Immer wenn der Unheilsfeuer-Drache einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt er jeder Kreatur, die jener Spieler kontrolliert, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden, der von der ausgelösten Fähigkeit des Unheilsfeuer-Drachen zugefügt wird, ist kein Kampfschaden.
-

Unholdpeitsche

{1}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Reichweite.

Immer wenn der ausgerüsteten Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Ausrüsten {2}{R}

- Verwende die Stärke der ausgerüsteten Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der ausgelösten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die ausgerüstete Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
 - Falls die ausgerüstete Kreatur nicht im Spiel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, aber Lebensverknüpfung hatte, als sie das Spiel verlassen hat, erhältst du Lebenspunkte dazu.
-

Unterschlupf

{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.

Ziehe eine Karte.

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die Kreatur deiner Wahl 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.
- Erhält eine bleibende Karte Schutz, kann dies bewirken, dass ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel hat. Sind alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet. Keiner seiner bzw. ihrer Effekte geschieht, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.

- Du kannst nicht „Artefakt“ oder „farblos“ bestimmen, sowie du für den Unterschlupf eine Farbe wählen musst, da dies keine Farben sind.
- Die Legalität der Ziele eines Zauberspruchs wird nur überprüft, sowie begonnen wird, den Zauberspruch zu verrechnen. Falls der Unterschlupf der Kreatur deiner Wahl Schutz vor Weiß gibt, ziehst du dennoch eine Karte.

Urza, Erster Fürst der Handwerker

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Wenn Urza, Erster Fürst der Handwerker, ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst:

Erzeuge {U}.

{5}: Mische deine Bibliothek und schicke dann die oberste Karte ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Der Spielstein, der von Urzas erster Fähigkeit erzeugt wird, zählt sich selbst, also ist er mindestens 1/1.
- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, um die Kosten der Manafähigkeit zu bezahlen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren. Das Tappen einer Ausrüstung für diese Fähigkeit beeinflusst weder ihre Fähigkeiten noch die ausgerüstete Kreatur.
- Falls du die Karte, die mit Urzas letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Urzas letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Valduk, Hüter der Flamme

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du für jede Aura und jede Ausrüstung, die an Valduk, Hüter der Flamme, angelegt ist, einen 3/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein, der Eile hat und Trampelschaden verursacht. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Valduk zählt alle Auren und Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind, nicht nur jene, die du kontrollierst.
- Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, verwende die Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die zuletzt an ihn angelegt war, bevor er das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit verrechnet wurde, werden die Spielsteine dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt.

Vandalenrandale

{R}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, das du nicht kontrollierst.

Überlast {4} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „ein ... deiner Wahl“ durch „jedes ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Falls der Zauberspruch mit Überlast Schaden zufügt, verhindert Schutz vor der Farbe dieses Zaubers dennoch diesen Schaden.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert nicht die Manakosten des Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Verdeloth der Uralte

{4} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte

4/7

Bonus {X} (*Du kannst zusätzlich {X} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Saproling-Kreaturen und andere Baumhirte-Kreaturen erhalten +1/+1.

Wenn Verdeloth der Uralte ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, erzeuge X 1/1 grüne Saproling-Kreaturenspielsteine.

- Verdeloth gibt sich selbst nicht +1/+1, es sei denn, er wird auf irgendeine Weise zu einem Saproling.
-

Verheerende Flammen

{X} {R} {R}

Spontanzauber

Die Verheerenden Flammen fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr

Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, fügen die Verheerenden Flammen außerdem dem Beherrscher der Kreatur X Schadenspunkte zu.

- Die Verheerenden Flammen haben nur die Kreatur als Ziel. Sie haben keinen Spieler als Ziel, selbst dann nicht, wenn die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird.
 - Falls die Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, wenn die Verheerenden Flammen verrechnet werden sollen, werden die Verheerenden Flammen nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Weder der Kreatur noch dem Spieler wird Schaden zugefügt.
 - Überprüfe, ob sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, um zu ermitteln, ob die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird. Der Zauberspruch selbst zählt nicht dazu, da er sich noch auf dem Stapel befindet, sowie du die Anzahl überprüfst.
-

Verkörperer

{4} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst den Verkörperer als Kopie einer Kreaturenkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen.

- Behandle den Verkörperer, als wäre er die bestimmte Karte, wenn er ins Spiel kommt. Alle „sowie diese Karte ins Spiel kommt“- „diese Karte kommt mit ... ins Spiel“- und „wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.
- Du musst gar keine Karte bestimmen, die kopiert werden soll. Falls du dies nicht tust, kommt der Verkörperer als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird höchstwahrscheinlich sofort auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, ein Effekt erhöht seine Widerstandskraft, sodass er überlebt.

Verlockung der Rache

{X} {R}

Hexerei

Verlockendes Angebot — Erzeuge X 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine mit Eile. Jeder Gegner kann X 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine mit Eile erzeugen. Erzeuge für jeden Gegner, der dies tut, X 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine mit Eile.

- Deine Gegner entscheiden in Zugreihenfolge, ob sie das Angebot annehmen, wobei der Gegner links von dir beginnt. Jeder Spieler weiß, wie sich die Spieler in der Zugreihenfolge vor ihm entschieden haben, wenn er sich entscheidet.
- Nachdem sich jeder Spieler entschieden hat, findet der Effekt für alle, die das Angebot angenommen haben, gleichzeitig statt. Dann findet der Effekt für dich erneut so oft statt, wie Gegner das Angebot angenommen haben.

Verstoß gegen die Etikette

{2} {R} {R}

Hexerei

Stachle alle Kreaturen an, die du nicht kontrollierst. (*Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.*)

- Kreaturen, die ins Spiel kommen, nachdem Verstoß gegen die Etikette verrechnet wurde, werden nicht angestachelt.
- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die

Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Verwünschter Mantel

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Wachsamkeit, Eile und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklariere-Segment Eile wieder verliert, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du mit dem Verwünschten Mantel nicht zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen ermöglichen kannst.
-

Verzerrte Scheußlichkeit

{5} {B}

Kreatur— Zombie, Mutant

5/3

{B}: Regeneriere die Verzerrte Scheußlichkeit. *(Das nächste Mal, dass diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.)*

Sumpfumwandlung {2} ({2}): *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Sumpf-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*

- Im Gegensatz zur normalen Fähigkeit Umwandlung erlaubt dir Sumpfumwandlung nicht, eine Karte zu ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Sumpf-Karte durchsuchen. Nachdem du eine Sumpf-Karte in deiner Bibliothek gefunden hast, zeigst du sie offen vor, nimmst sie auf die Hand und mischst dann deine Bibliothek.
 - Sumpfumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch dann ausgelöst, wenn eine Karte sumpfumgewandelt wird. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass Sumpfumwandlung aktiviert wird.
 - Sumpfumwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit. Effekte, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen oder die Ringe aus der hellen Esse), interagieren auch mit Sumpfumwandlung. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Seelenvernichtung oder Feenspott), tun dies dagegen nicht.
 - Du kannst eine beliebige Karte mit dem Landtyp Sumpf finden, einschließlich Nichtstandardländer. Du kannst dich auch entscheiden, keine Karte zu finden, auch falls deine Bibliothek Sümpfe enthält.
-

Vorherrschaft der Sippe

{5}{B}{B}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Zerstöre alle Kreaturen, die nicht den bestimmten Typ haben.

- Sobald die Verrechnung der Vorherrschaft der Sippe begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, ihre Kreaturen zu retten, nachdem du einen Kreaturentyp bestimmt hast.
 - Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vampir oder Katze. Kartentypen wie „Artefakt“ können nicht bestimmt werden.
 - Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Katze, Krieger“ bestimmen. Eine Kreatur mit den Typen „Katze, Krieger“ ist sowohl eine Katze als auch ein Krieger. Sie ist von allem betroffen, was einen der beiden Typen betrifft, und ist von keinen Dingen betroffen, die Nicht-Katze- oder Nicht-Krieger-Kreaturen betreffen.
-

Weg ins Exil

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr

Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer

Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel

bringen und danach mischen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Weg ins Exil verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Der Beherrscher der Kreatur sucht dann auch nicht nach einer Standardland-Karte.
 - Der Beherrscher der ins Exil geschickten Kreatur muss seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.
-

Wesir der fallenden Sande

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

{T}: Enttappe eine andere bleibende Karte deiner Wahl.

Umwandlung {1}{U} (*{1}{U}*), *wirf diese Karte ab:*

Ziehe eine Karte.)

Wenn du den Wesir der fallenden Sande umwandelst,

enttappe eine bleibende Karte deiner Wahl.

- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
 - Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.
-

Wildholz-Geißel

{X}{G}

Kreatur — Hydra

0/0

Die Wildholz-Geißel kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere Nicht-Hydra-Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, lege eine +1/+1-Marke auf die Wildholz-Geißel.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden, werden sowohl ausgelöst, wenn eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, als auch wenn ein Spieler Marken auf eine Kreatur legt.
- Die Wildholz-Geißel erhält nur eine +1/+1-Marke, egal wie viele Marken auf die Nicht-Hydra-Kreatur gelegt wurden.
- Falls du zwei Nicht-Hydra-Kreaturen mit der Fähigkeit der Wildholz-Geißel hast (wahrscheinlich, weil sie mit der Fähigkeit Mutation aus Ikorria: Reich der Behemoths mutiert sind), werden die beiden Fähigkeiten gegenseitig unendlich ausgelöst, wenn eine +1/+1-Marke auf eine beliebige Nicht-Hydra-Kreatur gelegt wird. Falls kein Spieler eine Aktion ausführt, um diese Schleife zu unterbrechen, endet die Partie unentschieden.

Windgleiter-Zauberer

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Zauberer-Zauberspruch wirkst, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die letzte Fähigkeit des Windgleiter-Zauberers verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen kann kein Spieler eine Aktion ausführen und nichts geschieht.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden (falls er Ziele hat). Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Ein Zauberer-Zauberspruch ist ein Zauberspruch mit dem Kreaturentyp Zauberer. Zaubersprüche mit einem Zauberer-Thema (z. B. das Relikt-Amulett) sind keine Zauberer-Zaubersprüche.

Wirbler-Räuberin

{2}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber, Handwerker

2/2

Wenn die Wirbler-Räuberin ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 farblose Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

Tappe zwei ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte, die du kontrollierst, tappen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Wird die zweite Fähigkeit der Wirbler-Räuberin aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Wisper, die Blutliturgistin

{3}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

{T}, opfere zwei Kreaturen: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Wisper kann eine der Kreaturen sein, die geopfert werden, um ihre Fähigkeit zu aktivieren.
- Keine der geopferten Kreaturen kann das Ziel von Wispers Fähigkeit sein.

Xantcha die Schläferin

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Diener

5/5

Xantcha die Schläferin kommt unter der Kontrolle eines Gegners, den du bestimmst, ins Spiel.

Xantcha greift in jedem Kampf an, falls möglich, und kann weder ihren Besitzer noch einen Planeswalker, den ihr Besitzer kontrolliert, angreifen.

{3}: Xantchas Beherrscher verliert 2 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte. Jeder Spieler kann diese Fähigkeit aktivieren.

- Xantchas erste Fähigkeit ist ein Ersatzeffekt, der ändert, wie sie ins Spiel kommt, keine ausgelöste Fähigkeit. Spieler können keine Aktionen ausführen (wie beispielsweise ihre letzte Fähigkeit aktivieren), solange Xantcha im Spiel ist, aber noch nicht von einem anderen Spieler kontrolliert wird.
- Falls Xantcha aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
- Der Spieler, der eine Karte zieht, wenn Xantchas letzte Fähigkeit verrechnet wird, ist der Spieler, der die Fähigkeit aktiviert hat.
- Xantchas Beherrscher kann ihre letzte Fähigkeit aktivieren. In diesem Fall zieht derselbe Spieler, der 2 Lebenspunkte verliert, auch eine Karte.
- Falls ein Spieler einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie von Xantcha ist, ist der Spieler, der den Spielstein erzeugt, dessen Besitzer, nicht der Spieler, unter dessen Kontrolle er ins Spiel kommt.
- Falls in einer Multiplayer-Partie Xantchas Besitzer die Partie verlässt, verlässt Xantcha die Partie mit ihm. Falls Xantchas Beherrscher die Partie verlässt, wird Xantcha ins Exil geschickt. Dies ist eine Änderung aufgrund von Xantchas aktualisiertem Kartentext.

Yahenni, unvergänglicher Partisan
{2}{B}
Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Vampir
2/2
Eile
Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Yahenni, unvergänglicher Partisan.
Opfere eine andere Kreatur: Yahenni erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls Yahenni und eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig das Spiel verlassen (vielleicht weil sie gegeneinander gekämpft haben oder in denselben Kampf verwickelt waren), ist Yahenni nicht mehr im Spiel, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt würde.

Yedora die Friedhofsgärtnerin
{4}{G}
Legendäre Kreatur — Baumhirte, Druiden
5/5
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie verdeckt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen. Sie ist ein Wald-Land. *(Sie hat keine anderen Typen oder Fähigkeiten.)*

- Die verdeckte Karte hat weder einen Namen noch Farben. Ihr einziger Typ ist Land, ihr einziger Untertyp ist Wald, und ihre einzige Fähigkeit ist „{T}: Erzeuge {G}“.
- Falls die verdeckte Karte Morph hat, kannst du ihre Morph-Kosten bezahlen, um sie aufzudecken.
- Falls einer dieser Wälder aufgedeckt wird, endet der Effekt, der ihn zu einem Wald-Land macht. Die aufgedeckte bleibende Karte hat dann wieder den Namen, die Typenzeile, die Manakosten und die Fähigkeiten usw., der bzw. die auf sie aufgedruckt sind.

Yennett, kryptische Souveränin
{2}{W}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Sphinx
3/5
Fliegend, Wachsamkeit, Bedrohlich
Immer wenn Yennett, kryptische Souveränin, angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls ihr Manabetrag ungerade ist. Falls du sie nicht wirkst, ziehe eine Karte.

- Falls der Manabetrag der aufgedeckten Karte nicht ungerade ist oder falls der Manabetrag der aufgedeckten Karte zwar ungerade ist, du dich aber entscheidest, sie nicht zu wirken, ziehst du eine Karte. Denke daran, dass das Aufdecken einer Karte nicht dazu führt, dass diese die Zone ändert. Das bedeutet, dass die Karte, die du ziehst, dieselbe ist, die du aufgedeckt hast.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Herbeirufungskosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um sie zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, falls du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die aufgedeckte Karte wirken möchtest, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du sie wirken, während Yennetts ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird; du kannst sie später im Zug nicht mehr wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Da alle Angreifer auf einmal bestimmt werden, kann ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch nicht beeinflussen, mit welchen Kreaturen du angreifen kannst, aber er kann beeinflussen, welche Kreaturen blocken können.

Yisan der Wanderbarde

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Barde

2/3

{2} {G}, {T}, lege eine Lyrikmarke auf Yisan den Wanderbarden: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag in Höhe der Anzahl an Lyrikmarken auf Yisan, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Falls Yisan der Wanderbarde beim Verrechnen seiner Fähigkeit nicht im Spiel ist, verwende die Anzahl der Lyrikmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, welche Kreaturenkarten ins Spiel gebracht werden können. Zähle dabei auch die Marke, die du auf Yisan gelegt hast, um die Fähigkeit zu aktivieren.

Zacama das Urchaos

{6} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

9/9

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden
Wenn Zacama das Urchaos ins Spiel kommt und falls du es gewirkt hast, enttappe alle Länder, die du kontrollierst.

{2} {R}: Zacama fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

{2} {G}: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

{2} {W}: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Zacamas ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, falls du ihn aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du Zacama ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.
- Zacamas Fähigkeit, die Schaden zufügt, kann während des Kampfes aktiviert werden und eine Kreatur zum Ziel haben, die ihn blockt. Falls alle Kreaturen, die Zacama blocken, zerstört werden, wird sein Kampfschaden aufgrund seiner Trampelschaden-Fähigkeit dem verteidigenden Spieler oder dem Planeswalker bzw. der Schlacht, den bzw. die er angreift, zugewiesen. Falls den blockenden Kreaturen nicht-tödlicher Schaden zugefügt wird, wird dieser Schaden beim Zuweisen des Trampelschadens berücksichtigt.

Zackenskorpion

{B}

Kreatur — Skorpion

1/2

Wenn der Zackenskorpion stirbt, fügt er jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Zackenskorpions dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkt dazuerhältst.

Zada, Polyederschleiferin

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Verbündeter

3/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada, Polyederschleiferin, als Ziel hat, kopiere jenen Zauberspruch für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die der Zauberspruch als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche jener Kreaturen als Ziel.

- Zadas Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler.
 - Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die mehrere Ziele hat, aber für alle Ziele nur Zada bestimmt, wird Zadas Fähigkeit ausgelöst. Die Kopien haben dann gleichermaßen jeweils nur eine einzelne andere deiner Kreaturen als Ziel. Du kannst keines der Ziele der Kopie auf andere Kreaturen ändern.
 - Jede Kreatur, die du kontrollierst und die vom ursprünglichen Zauberspruch nicht als Ziel gewählt werden kann (weil sie Verhülltheit oder Schutzfähigkeiten hat, es Zieleinschränkungen gibt oder aus anderen Gründen), wird von Zadas Fähigkeit ignoriert.
 - Du kontrollierst alle Kopien. Du bestimmst die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all dieser Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.
 - Die Kopien, die von der Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie Zadas Fähigkeit selbst), werden nicht ausgelöst.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Rollenden Donner), haben die Kopien denselben Wert für X.
 - Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
-

Zauberjägerin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Wenn die Zauberjägerin ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Spontanzauber- oder Hexereikarte mit Manabetrag 2 oder weniger durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

- Falls die Manakosten einer Karte in deiner Bibliothek {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.
-

Zeit der Verdopplung

{4}{G}

Verzauberung

Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine.

Falls ein Effekt eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, legen würde, legt er stattdessen doppelt so viele solcher Marken auf die bleibende Karte.

- Die Zeit der Verdopplung betrifft bleibende Karten, die mit einer bestimmten Anzahl an Marken ins Spiel kommen.
 - Planeswalker kommen mit doppelt so vielen Loyalitätsmarken ins Spiel. Falls du jedoch eine Fähigkeit aktivierst, für deren Kosten du Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker legst, wird diese Anzahl nicht verdoppelt. Das liegt daran, dass jene Marken als Kosten daraufgelegt werden, nicht als Effekt.
 - Schlachten kommen mit doppelt so vielen Verteidigungsmarken ins Spiel.
 - Falls zwei Zeiten der Verdopplung im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.
-

Zetalpa die Ursonne

{6}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

4/8

Fliegend, Doppelschlag, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Unzerstörbar

- Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder dem Planeswalker bzw. der Schlacht, den bzw. die jene Kreatur angreift, zugewiesen.
-

Zilortha, Inkarnation der Stärke
{3}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Dinosaurier
7/3

Verursacht Trampelschaden
Ob Schaden für Kreaturen, die du kontrollierst, tödlich
ist, wird anhand ihrer Stärke anstatt ihrer
Widerstandskraft ermittelt.

- Jedes Mal, wenn das Spiel überprüft, ob Schaden tödlich ist oder ob eine Kreatur zerstört werden soll, weil auf ihr tödlicher Schaden vermerkt wurde, verwende die Stärke deiner Kreaturen anstatt ihrer Widerstandskraft, um den Schaden dagegen zu prüfen. Das schließt zugewiesenen Trampelschaden, Schaden der Flammenflut usw. ein.
- Eine Kreatur mit Stärke 0 wird nicht zerstört, es sei denn, auf ihr ist mindestens 1 Schadenspunkt vermerkt.
- Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Diese zustandsbasierte Aktion ist keine Konsequenz des Schadens, weshalb Zilortha sie nicht beeinflusst.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Zilortha während des Zuges ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt.

Zu Staub zurückkehren
{2}{W}{W}
Spontanzauber
Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner
Wahl ins Exil. Falls du diesen Zauberspruch während
deiner Hauptphase gewirkt hast, kannst du bis zu ein
weiteres Artefakt oder eine weitere Verzauberung deiner
Wahl ins Exil schicken.

- Zu Staub zurückkehren kann immer ein zweites Artefakt oder eine zweite Verzauberung als Ziel haben; es schickt es bzw. sie nur nicht ins Exil, falls es nicht deine Hauptphase ist, wenn du Zu Staub zurückkehren wirkst.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Zu Staub zurückkehren kopiert, schickt die Kopie nur das erste Artefakt bzw. die erste Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Das liegt daran, dass die Kopie nicht gewirkt wurde.

Zwergenhammer
{2}{R}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn der Zwergenhammer ins Spiel kommt, kannst du
{2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/1 roten
Zwerg-Berserker-Kreaturenspielstein und lege den
Zwergenhammer dann an ihn an.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und verursacht
Trampelschaden.
Ausrüsten {3}

- Ob du {2} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Zwerg-Berserker-Kreaturenspielstein und legst den Zwergenhammer an

ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

- Der Zwerg-Berserker-Kreaturespielstein kommt als 2/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 2/1 Kreatur ins Spiel kommen.

Zyklop-Elektromagier

{4} {R}

Kreatur — Zyklop, Zauberer

4/2

Wenn der Zyklop-Elektromagier ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist.

- Die Anzahl an Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit des Zyklop-Elektromagiers verrechnet wird.
- Eine geteilte Karte, die sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist, wird nur einmal für die Fähigkeit des Zyklop-Elektromagiers gezählt.

COMMANDER MASTERS COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:

Abstruses Urzeitwesen

{4}

Kreatur — Avatar

3/4

Wachsamkeit

{1}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die eine farblose Quelle hat. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Die Fähigkeit des Abstrusen Urzeitwesens hat eine Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt eine weitere Instanz dieser Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
- Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.

- Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl beinhalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen, bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls eine Fähigkeit versucht, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie der „ins Exil geschickten Karte“ ist, erzeugt sie für jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist.
- Die Fähigkeit des Abstrusen Urzeitwesens kann aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten von Gewölben, Emblemen, Welten und Phänomenen kopieren. Sie kann nicht die nur in Planechase vorkommende „Weltenwandern-Fähigkeit“ oder die ausgelösten Fähigkeiten kopieren, die mit dem Monarch- bzw. Initiative-Status einhergehen, da jene Fähigkeiten keine Quelle haben.

Anikthea, Gehilfin von Erebos
 {2}{W}{B}{G}
 Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott
 4/4

Bedrohlich

Andere Verzauberungskreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

Immer wenn Anikthea ins Spiel kommt oder angreift, schicke bis zu eine Nicht-Aura-Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 3/3 schwarze Zombie-Kreatur ist.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Zombie-Kreatur und statt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 3/3. Dies sind kopierbare Werte der Spielsteine, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls eine vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

Chandra, Erbin des Feuers

{4} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

3

Zu Beginn deines Endsegments fügt Chandra, Erbin des Feuers, jedem Gegner X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Planeswalkern ist, die du kontrollierst.

+1: Erzeuge {R} für jeden Planeswalker, den du kontrollierst.

0: Entferne je eine Loyalitätsmarke von einer beliebigen Anzahl an bleibenden Karten, die du kontrollierst.

Schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen, um Karten mit der letzten Fähigkeit von Chandra, Erbin des Feuers, zu spielen, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Beispielsweise kannst du auf diese Weise ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Dämon des Schicksals

{4} {B} {B}

Verzauberungskreatur — Dämon

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Verzauberungszauber wirken, indem du Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags bezahlst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

{2} {B}, opfere eine andere Verzauberung: Der Dämon des Schicksals erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich dem Manabetrag der geopfert Verzauberung ist.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise wirkst, muss X gleich 0 sein.

Entfesselter Missklang

{5} {B} {B}

Verzauberung

Wenn der Entfesselte Missklang ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, zerstöre alle Kreaturen, die keine Verzauberungen sind.

Immer wenn der Entfesselte Missklang oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird der Entfesselte Missklang bis zum Ende des Zuges zu einer legendären 6/6 Nachtmahr-Gott-Kreatur mit Bedrohlichkeit und Todesberührung. Er ist immer noch eine Verzauberung.

- Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.
- Du kannst keine Aura mit „Verzaubert eine Kreatur“ mit dem Entfesselter Missklang als Ziel wirken, es sei denn, er ist bereits eine Kreatur, bevor du die Aura wirkst. Wenn der Entfesselte Missklang aufhört, eine Kreatur zu sein, werden alle entsprechenden Auren auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt.

Entweihung der Realität

{7}

Spontanzauber

Schicke für jeden Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl mit geradem Manabetrag, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil. (*Null zählt als gerade.*)

Adamant — Falls drei oder mehr farblose Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, bringe eine bleibende Karte mit ungeradem Manabetrag aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Karten ohne Manakosten, wie Länderkarten, haben Manabetrag null.
 - Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X in allen Zonen außer auf dem Stapel null.
 - Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, trotzdem für ihn zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt erlaubt es dir, den Zauberspruch für Kosten zu wirken. Ebenso gilt: Du kannst nicht auf eine Kostenreduktion verzichten, es sei denn, jener Effekt erlaubt es dir.
 - Adamant-Effekte überprüfen, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um einen Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es Mana einer beliebigen Farbe“ oder eines beliebigen Typs, erlaubt dir dies, Mana auszugeben, das du sonst nicht ausgeben könntest, aber es ändert nichts daran, welches Mana du letztendlich tatsächlich ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls du einen Zauberspruch mit einer Adamant-Fähigkeit kopierst, wurde überhaupt kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher wird die Fähigkeit nicht angewendet.
-

Für die Ahnen

{2} {G}

Spontanzauber

Bestimme einen Kreaturentyp. Schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Karten des bestimmten Typs offen vorzeigen und die vorgezeigten Karten auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Rückblende {3} {G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Ghulischer Impuls

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und

Todesberührung und ist angestachelt.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe den

Ghulischen Impuls zu Beginn des nächsten Endsegments

ins Spiel zurück.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt

hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.

- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Höhnischer Remasuri

{3}{U}

Kreatur — Remasuri

3/3

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert.“ *(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
 - Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
 - Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
 - Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.
-

Jayas Phoenix
{4}{R}
Kreatur — Phoenix
3/3

Fliegend, Eile

Immer wenn Jayas Phoenix einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, kopiere die nächste Loyalitätsfähigkeit, die du in diesem Zug aktivierst, wenn du sie aktivierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Immer wenn du einen Planeswalkerzauber wirkst, kannst du Jayas Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

- Durch Kopieren einer Loyalitätsfähigkeit werden keine Loyalitätsmarken auf ein Objekt gelegt oder von ihm entfernt.
- Falls die Loyalitätsfähigkeit $-X$ in ihren Kosten hat, verwendet die Kopie denselben Wert für X .
- Die Kopie der Loyalitätsfähigkeit wird vor der Loyalitätsfähigkeit verrechnet, die sie kopiert. Sie wird auch dann verrechnet, falls die Loyalitätsfähigkeit neutralisiert wird.

Kommodore Guff
{1}{U}{R}{W}
Legendärer Planeswalker — Guff
5

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Loyalitätsmarke auf einen anderen Planeswalker deiner Wahl, den du kontrollierst.

+1: Erzeuge einen 1/1 roten Zauberer-Kreaturespielstein mit „{T}: Erzeuge {R}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Planeswalkerzauber zu wirken.“

-3: Du ziehst X Karten und Kommodore Guff fügt jedem Gegner X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Planeswalkern ist, die du kontrollierst.

Kommodore Guff kann dein Kommandeur sein.

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die dritte Fähigkeit von Kommodore Guff verrechnet wird.

Königlicher Remasuri
{3}{W}
Kreatur — Remasuri
3/3

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Remasuris, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges, falls du der Monarch bist. Anderenfalls wirst du zum Monarchen.“

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.

- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

Krabbelnde Zikade

{3}

Kreatur — Insekt

2/2

Aufblitzen

Du kannst farblose Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, verursacht die Krabbelnde Zikade bis zum Ende des Zuges Trampelschaden und erhält +X/+X, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.

- Die zweite Fähigkeit der Krabbelnden Zikade betrifft nur das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
- Die letzte Fähigkeit der Krabbelnden Zikade wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls der farblose Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.

Launenhafter Remasuri

{3} {R}

Kreatur — Remasuri

3/3

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.“

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du auf diese Weise ein Land nur während deiner

Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Lazotep-Remasuri

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Remasuri

4/4

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben Pestilenz

2. *(Immer wenn eine Kreatur mit Pestilenz 2 geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 2 Lebenspunkte.)*

Immer wenn ein Nichtspielstein-Remasuri, den du kontrollierst, stirbt, wende Remasuri-Aufmarsch 2 an.

(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Remasuri. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Remasuri-Armee-Kreaturenspielstein.)

- Falls eine Kreatur mehrfach Pestilenz hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
 - Falls mehrere Kreaturen eine Kreatur mit Pestilenz blocken, wird Pestilenz nur einmal ausgelöst.
 - Pestilenz führt dazu, dass der verteidigende Spieler Lebenspunkte verliert, es ist kein Schaden oder Kampfschaden.
 - Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler. Falls eine Kreatur eine Schlacht angreift, ist der Beschützer der Schlacht der verteidigende Spieler.
 - Pestilenz wird verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls dies dazu führt, dass ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, endet die Partie für jenen Spieler sofort mit einer Niederlage. Eine blockende Kreatur mit Lebensverknüpfung fügt nicht rechtzeitig Kampfschaden zu, um den Spieler zu retten.
 - Remasuri-Aufmarsch 2 bedeutet: „Falls du keine Armee-Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 0/0 schwarzen Remasuri-Armee-Kreaturenspielstein. Dann bestimmst du eine Armee-Kreatur, die du kontrollierst, und legst 2 +1/+1-Marken auf sie. Falls jene Armee noch kein Remasuri ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Remasuri.“
 - Im seltenen Fall, dass du mehrere Armee-Kreaturen kontrollierst (vielleicht weil du eine Kreatur mit Wandelwicht gespielt hast), während du Remasuri-Aufmarsch anwendest, bestimmst du, auf welche deiner Armee-Kreaturen du die +1/+1-Marken legst. Falls jene Kreatur kein Remasuri ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Remasuri.
 - Falls du keine Armee kontrollierst, kommt der Remasuri-Armee-Kreaturenspielstein, den du erzeugst, als 0/0 Kreatur ins Spiel, bevor Marken darauf gelegt werden. Jede Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, wie die des Mentors der Sanften, sieht den Spielstein als 0/0 Kreatur ins Spiel kommen, bevor er +1/+1-Marken erhält.
-

Leori, funkenberührter Jäger
{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Katze
3/3

Fliegend, Wachsamkeit
Immer wenn Leori, funkenberührter Jäger, einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme einen Planeswalkertyp. Immer wenn du bis zum Ende des Zuges eine Fähigkeit eines Planeswalkers des bestimmten Typs aktivierst, kopiere jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Du musst einen existierenden Planeswalkertyp bestimmen, zum Beispiel Chandra oder Guff.
- Durch Kopieren einer Loyalitätsfähigkeit werden keine Loyalitätsmarken auf ein Objekt gelegt oder von ihm entfernt.
- Falls die Loyalitätsfähigkeit –X in ihren Kosten hat, verwendet die Kopie denselben Wert für X.
- Sowohl die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die von Leoris letzter Fähigkeit erzeugt wird, als auch die Kopie, die sie erzeugt, werden vor der Fähigkeit verrechnet, die sie ausgelöst hat. Sie werden auch verrechnet, falls jene Fähigkeit neutralisiert wird.

Loyalitätenschinder
{8}{C}{C}
Kreatur — Eldrazi
10/10

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe jene Kreatur. Bis zum Ende des Zuges hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10, erhält Vernichter 2 und Eile und verursacht Trampelschaden. Vernichter 2 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler zwei bleibende Karten.*)
Verursacht Trampelschaden

- Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarieren-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an bleibenden Karten, bevor er Blocker deklariert. Kreaturen, die auf diese Weise geopfert werden, können nicht blocken.
- Falls eine Kreatur mit Vernichter einen Planeswalker angreift und der verteidigende Spieler jenen Planeswalker opfert, greift die angreifende Kreatur weiterhin an. Sie kann geblockt werden. Falls sie nicht geblockt wird, fügt sie einfach keinen Kampfschaden zu.

Nachtstahl-Monolith
{8}
Artefakt
Unzerstörbar
Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten für einen farblosen Zauberspruch zu bezahlen, den du aus deiner Hand wirkst.

- Du musst alle relevanten Zeitpunkts-Einschränkungen für den farblosen Zauberspruch, den du aus deiner Hand wirkst, beachten.
- Falls du eine Karte mit alternativen Kosten von $\{0\}$ wirkst, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten wie Bonuskosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

Narci die Fabelsängerin

$\{1\}\{W\}\{B\}\{G\}$

Legendäre Kreatur — Mensch, Barde

3/3

Lebensverknüpfung

Immer wenn du eine Verzauberung opferst, ziehe eine Karte.

Immer wenn die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage, die du kontrollierst, verrechnet wird, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich dem Manabetrag jener Sage ist.

- Die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage ist die Fähigkeit mit der größten Kapitelnummer unter den Kapitel-Fähigkeiten, die die Sage hat.

Omarthis, Geisterfeuer-Eingeweihter

$\{X\}\{X\}$

Legendäre Kreatur — Geist, Naga

0/0

Omarthis, Geisterfeuer-Eingeweihter, kommt mit X $+1/+1$ -Marken ins Spiel.

Immer wenn du eine oder mehrere $+1/+1$ -Marken auf eine andere farblose Kreatur legst, kannst du eine $+1/+1$ -Marke auf Omarthis legen.

Wenn Omarthis stirbt, manifestiere so viele Karten oben von deiner Bibliothek, wie Marken auf ihm lagen.

- Die zweite Fähigkeit von Omarthis, Geisterfeuer-Eingeweihter, wird immer dann ausgelöst, wenn du eine oder mehrere $+1/+1$ -Marken auf eine andere farblose Kreatur deiner Wahl legst. Dies kann zum Beispiel aufgrund von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten geschehen, die verrechnet werden, oder weil eine farblose Kreatur, die du kontrollierst, mit Marken ins Spiel kommt.
- Falls die letzte Fähigkeit von Omarthis, Geisterfeuer-Eingeweihter, dazu führt, dass ihr Beherrscher mehrere Karten manifestiert, werden jene Karten eine nach der anderen manifestiert.
- Die verdeckte bleibende Karte ist eine $2/2$ Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

- Falls eine manifestierte Kreatur Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.
 - Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe der Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
 - Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
 - Da verdeckte Kreaturen keine Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
 - Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.
 - Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
 - Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir oder weist dich an, es zu tun.
 - Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
 - Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe der Morph-Fähigkeit und so weiter).
 - Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
 - Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Während sie verdeckt ist, kann eine transformierende doppelseitige Karte nicht transformieren oder konvertieren. Falls die Vorderseite einer verdeckten doppelseitigen Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.
-

Onakke-Eidbewahrer

{1}{W}

Kreatur — Oger, Geist

0/4

Kreaturen können Planeswalker, die du kontrollierst, nicht angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede Kreatur, die er kontrolliert und die einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift. {4}{W}{W}, schicke den Onakke-Eidbewahrer aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe eine Planeswalkerkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dass dafür Mana bezahlt werden muss.

Ondu-Geisttänzerin

{4}{W}

Kreatur — Kor, Kleriker

3/3

Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie von ihr ist. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Sobald du bestimmst, während des Verrechnens der Fähigkeit der Ondu-Geisttänzerin eine Spielsteinkopie einer Verzauberung zu erzeugen, wird jene Fähigkeit in jenem Zug nicht erneut ausgelöst, unabhängig davon, wie viele weitere Verzauberungen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen.
- Falls sich mehrere Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel befinden (vielleicht weil gleichzeitig mehrere Verzauberungen unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind), kannst du nur für eine davon einen Spielsteinkopie einer Verzauberung erzeugen. Sobald du dies getan hast, haben weitere Vorkommen keinen Effekt mehr, sowie sie verrechnet werden.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, z. B. indem sie als Spielstein erzeugt wird, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls ein Aura-Spielstein nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, wird er nicht erzeugt.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Verzauberung aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Verzauberung ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Verzauberung getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Verzauberung {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Verzauberung ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Verzauberung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Verzauberung werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Verzauberung] ins Spiel kommt“- oder „[diese Verzauberung] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Verzauberung funktionieren ebenfalls.

Remasuri-Grabmutter

{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Remasuri

6/6

Die „Legendenregel“ gilt nicht für Remasuris, die du kontrollierst.

Jede Remasuri-Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat

Zugabe {X}, wobei X gleich ihrem Manabetrag ist.

Zugabe {5} (*{5}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*)

- Die „Legendenregel“ besagt: Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen.
- Solange die „Legendenregel“ für Remasuris, die du kontrollierst, nicht gilt, kannst du eine beliebige Anzahl legendärer Remasuris mit demselben Namen kontrollieren, und keiner davon wird auf den Friedhof gelegt.
- Falls du mehr als einen legendären Remasuri mit demselben Namen kontrollierst und die „Legendenregel“ wieder angewendet wird (weil die Remasuri-Grabmutter beispielsweise das Spiel verlässt), musst du dich sofort an die Regel halten und all jene Remasuris außer einem auf den Friedhof legen.
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Rukarumel die Biologin

{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Sowie Rukarumel die Biologin, ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Remasuris, die du kontrollierst, und

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben

zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen den

bestimmten Typ. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die

du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und

die nicht im Spiel sind.

{3}, {T}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Remasuri-Kreaturenspielstein.

- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Vampir oder Ritter bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Vampir, Ritter“ bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.
- Ersatzeffekte, die Kreaturen eines bestimmten Typs verändern, sowie sie ins Spiel kommen, werden angewendet, nachdem du diesen Effekt anwendest. Falls zum Beispiel der bestimmte Kreaturentyp „Krieger“ lautet und du ein Brombeerholz-Vorbild kontrollierst, käme ein Runenklauenbär mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

Schlacht am Höllenkerker

{4}{W}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Schicke für jeden Spieler bis zu eine bleibende

Karte deiner Wahl, die weder eine Sage noch ein Land

ist und die jener Spieler kontrolliert, ins Exil, bis die

Schlacht am Höllenkerker das Spiel verlässt.

III — Erzeuge Avacyn, einen legendären 8/8 weißen

Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit,

Wachsamkeit und Unzerstörbarkeit.

- Falls die Schlacht am Höllenkerker das Spiel verlässt, bevor ihre erste oder zweite Kapitel-Fähigkeit verrechnet wurde, werden die bleibenden Karten deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
 - Auren, die an die ins Exil geschickten bleibenden Karten angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf den ins Exil geschickten bleibenden Karten hören auf zu existieren. Wenn die Karten ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindung zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Teyo der Geometrietaktiker

{2} {W}

Legendärer Planeswalker — Teyo

3

Wenn Teyo der Geometrietaktiker ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/4 weißen Mauer-Kreaturespielstein mit Verteidiger und Flugfähigkeit.

+1: Du und ein Gegner deiner Wahl zieht je eine Karte.

-2: Bestimme Links oder Rechts. Bis zu deinem nächsten Zug kann jeder Spieler nur den Gegner angreifen, der ihm in der zuletzt bestimmten Richtung am nächsten sitzt, sowie Planeswalker, die jener Gegner kontrolliert.

- Die letzte Fähigkeit von Teyo dem Geometrietaktiker beeinflusst nur, welche Spieler und Planeswalker jeder Spieler angreifen kann. Sie beeinflusst nicht, welcher Spieler als Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten oder anderen Interaktionen gewählt werden kann.
- Die letzte Fähigkeit von Teyo dem Geometrietaktiker betrifft keine Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen.
- Falls die letzte Fähigkeit von Teyo dem Geometrietaktiker und ein ähnlicher Effekt widersprüchlich bezüglich der Richtung sind, in die drei oder mehr Spieler angreifen können, können Spieler überhaupt nicht angreifen.
- In einer Multiplayer-Partie müssen sich die Spieler über die Sitzordnung einigen, nachdem sie ihre Decks bestimmt haben, aber bevor die Partie beginnt. Falls die Spieler sich nicht einigen können, sollte die Sitzordnung per Zufall bestimmt werden.

Titan von Littjara

{4} {U} {U}

Kreatur — Illusion

6/6

Sowie der Titan von Littjara ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Der Titan von Littjara hat zusätzlich zu seinen anderen Typen den bestimmten Typ.

Immer wenn der Titan von Littjara ins Spiel kommt oder angreift, kannst du für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die mit ihm einen Kreaturentyp gemeinsam hat, eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Der Kreaturentyp wird bestimmt, sowie der Titan von Littjara ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Die zweite Fähigkeit des Titanen von Littjara ist sofort wirksam.
 - Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Vampir oder Ritter bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Vampir, Ritter“ bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.
-

Ugins Überlegenheit

{4}

Verzauberung

Immer wenn du einen farblosen Kreaturenzauber wirkst, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek. (*Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Immer wenn du mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angreifst, kannst du eine verdeckte Kreatur, die du kontrollierst, aufdecken.

- Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine manifestierte Kreatur Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.
- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe der Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
- Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keine Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.
- Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
- Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir oder weist dich an, es zu tun.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe der Morph-Fähigkeit und so weiter).

- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
- Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Während sie verdeckt ist, kann eine transformierende doppelseitige Karte nicht transformieren oder konvertieren. Falls die Vorderseite einer verdeckten doppelseitigen Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.

Unheil der Titanen

{4}{C}{C}

Hexerei

Zeige als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine farblose Kreaturenkarte aus deiner Hand offen vor.

Schicke jede Kreatur und jeden Planeswalker mit Manabetrag kleiner als dem Manabetrag der offen vorgezeigten Karte ins Exil.

- Die farblose Kreaturenkarte bleibt aufgedeckt, bis das Unheil der Titanen den Stapel verlässt.
- Die farblose Kreaturenkarte, die du offen vorzeigst, muss sich nicht mehr auf deiner Hand befinden, wenn das Unheil der Titanen verrechnet wird. Falls sie es nicht ist, verwende ihren Manabetrag zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt auf deiner Hand war.

Visionärer Funkenformer

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/5

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du eine beliebige Anzahl an Planeswalkern deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges werden sie zu 3/3 blauen Vogel-Kreaturen mit Flugfähigkeit, Fluchsicherheit und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, wende Hellsicht 1 an.“

(Sie sind keine Planeswalker mehr. Loyalitätsfähigkeiten können trotzdem aktiviert werden.)

- Ein Planeswalker, der aufgrund der Fähigkeit des Visionären Funkenformers zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, er war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle.
- Sobald die Fähigkeit des Visionären Funkenformers verrechnet wurde, ist jeder der bestimmten Planeswalker für den Rest des Zuges kein Planeswalker mehr. Sie behalten ihre Loyalitätsmarken und Fähigkeiten, und du kannst ihre Loyalitätsfähigkeiten immer noch aktivieren, falls du dies in diesem Zug noch nicht getan hast. Sie verlieren keine Loyalität, falls ihnen Schaden zugefügt wird, während sie keine Planeswalker sind.

Vronos, maskierter Inquisitor

{3}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Vronos

5

+1: Bis zu zwei andere Planeswalker deiner Wahl, die du kontrollierst, destabilisieren sich zu Beginn des nächsten Endsegments. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn deines nächsten Zuges, als würde es nicht existieren.*)

-2: Bringe für jeden Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die jener Spieler kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

-7: Ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 9/9 Konstrukt-Artefaktkreatur und erhält Wachsamkeit, Unzerstörbarkeit und „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden.“

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der der Exfiltrationsspezialistin ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Die letzte Fähigkeit von Vronos, maskierter Inquisitor, führt dazu, dass das Artefakt deiner Wahl alle anderen Kreaturentypen verliert, die es hat. Es behält alle anderen Typen, Untertypen und Übertypen.
- Die letzte Fähigkeit von Vronos, maskierter Inquisitor, entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Falls das Artefakt, das von der letzten Fähigkeit von Vronos, maskierter Inquisitor, betroffen ist, an eine andere bleibende Karte angelegt ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.
- Falls das Artefakt, das von der letzten Fähigkeit von Vronos, maskierter Inquisitor, betroffen ist, bereits eine Kreatur war, wird ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft 9/9. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die letzte Fähigkeit von Vronos, maskierter Inquisitor, verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Riesenwuchs oder +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.

- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Zhulodok, Verschlinger der Leere

{5}{C}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

7/4

Farblose Zaubersprüche mit Manabetrag 7 oder mehr, die du aus deiner Hand wirkst, haben „Kaskade, Kaskade.“ *(Wenn du einen solchen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Dann tust du dies noch einmal.)*

- Sobald du ankündigst, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Zu bewirken, dass Zhulodok, Verschlinger der Leere, das Spiel verlässt, nachdem du einen farblosen Zauberspruch mit Manabetrag 7 oder mehr aus deiner Hand gewirkt hast, verhindert nicht, dass die Kaskade-Fähigkeiten jenes Zauberspruchs verrechnet werden.
- Jedes Vorkommen von Kaskade wird unabhängig ausgelöst und verrechnet. Der Zauberspruch, den du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird über der zweiten Kaskade-Fähigkeit oben auf den Stapel gelegt. Der Zauberspruch wird verrechnet, bevor du für die zweite Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil schickst.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.

- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch den kombinierten Manabetrag beider Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.
-

Zorn der Nachfahren

{3} {R}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du eine davon opfern. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst, die einen Kreaturentyp mit der geopferten Kreatur gemeinsam hat. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du keine Kreaturenkarte aufdeckst, die einen Kreaturentyp mit der geopferten Kreatur gemeinsam hat, zeigst du nur deine Bibliothek offen vor und mischst sie danach.
 - Falls die geopferten Kreatur keine Kreaturentypen hat, kann keine Karte einen Kreaturentyp mit ihr gemeinsam haben.
 - Du deckst Karten auf, bis du eine findest, die mindestens einen Kreaturentyp mit der Kreatur, die du geopfert hast, gemeinsam hat. Falls du zum Beispiel eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Katze, Zauberer“ geopfert hast, hörst du sowohl auf, falls du eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Mensch, Zauberer“ aufdeckst, als auch, falls du eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Katze, Soldat“ aufdeckst.
 - Vergleiche die aufgedeckte Karte mit der Kreatur, wie sie zuletzt existiert hat, bevor sie geopfert wurde, und nicht mit der Kreaturenkarte, wie sie im Friedhof ihres Besitzers existiert, um zu bestimmen, welche Karte du aus deiner Bibliothek ins Spiel bringst.
-